Nº 44 • SEPTIEMBRE 2004 • 6,00 €

PlayStation®2

Revista Oficial - España

¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

湾岸 MIDNIGHT CLUB™ 3 DUB® edition

Más allá del TUNING

y además
FORGOTTEN REALMS,
FLAT-OUT, BURNOUT 3 TAKEDOWN...

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Comienza la temporada disfrutando con el mejor fútbol de Konami

PRINCE OF PERSIA 2

Un héroe más oscuro, una aventura épica y toda la magia del clásico





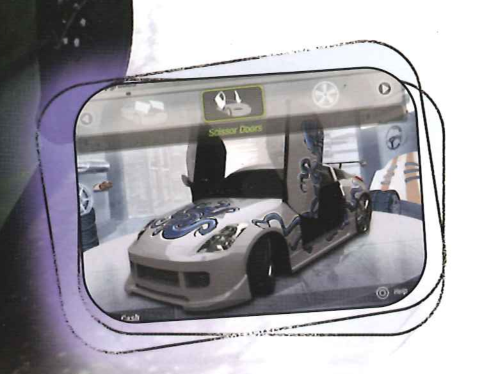
GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

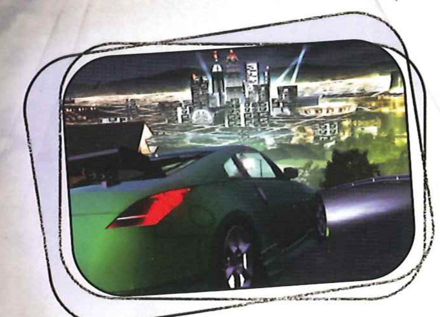

NEED FOR SPEED™
UNDERGROUND 2
¿NO QUERÍAS MÁS TUNING?
32 Coches Tuning y Deportivos
Mayor sensación de velocidad
El Doble de Mejoras visuales para los coches
Cientos de Trazados
Efectos climatológicos reales
6 Modos de juego
Multiples Paisajes
Gameplay Libre
Estilos de Recompensa Tangibles
Mayor experiencia Online
Mejoras de rendimiento detalladas
Propiedad de múltiples coches
Daños del coche Realistas
4 visiones de juego
Y MUCHO MÁS ...
Videojuego MAXI Tuning Recomendado
LANZAMIENTO NOVIEMBRE 2004
www.espana.ea.com
3+
www.pegi.info
XBOX
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
EA GAMES
ED UNDERGROUND Software ©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES y el logo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™











- 32 Coches Tuning y Deportivos
- Mayor sensación de velocidad
- El Doble de Mejoras visuales para los coches
- Cientos de Trazados
- Efectos climatológicos reales
- 6 Modos de juego
- Multiples Paisajes
- Gameplay Libre
- Estilos de Recompensa Tangibles
- Mayor experiencia Online
- Mejoras de rendimiento detalladas
- Propiedad de múltiples coches
- Daños del coche Realistas
- 4 visiones de juego

Y MUCHO MÁS ...

Videojuego MAXI tuning Recomendado

LANZAMIENTO NOVIEMBRE 2004

w w w . e s p a n a . e a . c o m

3+ www.pegi.info







PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

EA GAMES

Ponle más sabor a tu vida. Si tienes menos de 26 años, con Santander Central Hispano y tu nueva **tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola** lo tienes chupado. Consíguela **gratis** en solo tres pasos:

1 Solicítala en cualquier oficina de Santander Central Hispano

2 Unos días después llegará a tu domicilio

3 Entra en www.cocacola.es y date de alta. Podrás participar en fabulosas promociones

¡SUMÉRGETE EN UNA AVENTURA INCREÍBLE!

Participa en el sorteo y gana con tu tarjeta El Movimiento Coca-Cola y **sólo 5 puntos**, una estancia para dos personas en **Tenerife** en régimen de todo incluido. Participa tantas veces como quieras y aumenta las posibilidades de ganar **un fin de semana inolvidable** con una refrescante sorpresa: un emocionante **bautismo de buceo**. ¡Venga, a qué esperas!, ¿o es que tienes un plan más fresco?

Promoción válida del 22 de julio al 30 de septiembre de 2004, ambos incluidos, limitada a personas de 14 años o más, tanto para el ganador como para el acompañante. Si el ganador es menor de edad, deberá ir acompañado de una persona mayor de edad. Sorteo ante notario el 5 de octubre de 2004. 5 puntos por participación. 20 paquetes de fin de semana en Tenerife más bautismo de buceo. Bases depositadas en www.cocacola.es



Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano.
Entra en www.clubveinte.com



PlayStation®2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, J. Iturrioz, Luis Mittard, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**



UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

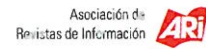
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 640 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 00 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 30.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50933-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información





EDITORIAL

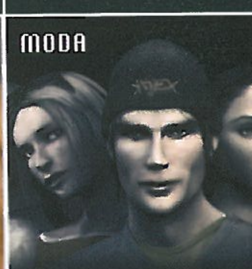
MIDNIGHT CLUB 3, LA GRAN SORPRESA TUNING

En menos de un año el fenómeno Tuning se ha apoderado de una gran porción del pastel que forman los variopintos géneros del videojuego. El gran «culpable» de crear este nuevo subgénero ha sido Need For Speed Underground, uno de los juegos más laureados de 2003. Este año se cierne sobre nosotros su esperada segunda parte, de la cual os ofreceremos una espléndida demo jugable el próximo mes, y junto a ella otros títulos basados en el universo Tuning, entre los cuales hemos querido destacar la creación de Rockstar: Midnight Club 3 Dub Edition. Tuning de alta escuela a la americana, con un montón de licencias y accesorios oficiales, motos, coches y la calidad a la que nos tiene acostumbrados la popular saga. Y ahora mantened la respiración, porque ya hemos jugado a Pro Evolution Soccer 4 y os queremos contar las buenísimas vibraciones que nos ha dejado la nueva obra maestra de Konami, entre ellas la de incluir las ligas española, italiana y holandesa entre otras muchas novedades en el plano de la jugabilidad. Y seguimos con sorpresas porque también hemos podido echarle el guante a la segunda parte de Prince Of Persia y os podemos asegurar que os va a dejar con la boca abierta. Pero no sólo de leer vive el hombre y por eso nuestro DVD-ROM exclusivo viene cargadito de demos jugables de los mejores títulos del momento, y que tendréis la gran oportunidad de probar aquí mucho antes de que los juegos estén en la calle. Burnout 3, Silent Hill 4, Psi-OPS, Second Sight, Star Wars Battlefront... ¿Alguien da más?

MARCOS GARCÍA
Director




DVD


MODA


CINE


GUÍA
VIAJES


MÚSICA

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



8 DEMOS JUGABLES

¡AVISO IMPORTANTE!
En el momento del cierre de la revista una de las 9 demos anunciadas no ha sido incluida por causas ajenas a nuestra voluntad. Por tanto en lugar de 9 demos se incluyen 8. Pedimos disculpas.

[01 .] BURNOUT 3
Género: Conducción
Compañía: Electronic Arts
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Septiembre 2004

[02 .] SILENT HILL 4: THE ROOM
Género: Aventura
Compañía: Konami
Idioma de la Demo: Castellano
Fecha de aparición: Otoño 2004

[03 .] PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
Género: Acción
Compañía: Virgin Play
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Septiembre 2004

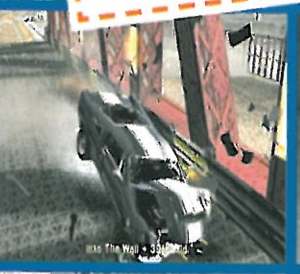
[04 .] SECOND SIGHT
Género: Aventura
Compañía: Codemasters
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Septiembre 2004

[05 .] STAR WARS: BATTLEFRONT
Género: Acción por equipos
Compañía: Lucas Arts
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Septiembre 2004

[06 .] CRASH UNLIMITED
Género: Plataformas
Compañía: Vivendi Universal
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Octubre 2004

[07 .] VAN HELSING
Género: Acción
Compañía: Vivendi Universal
Idioma de la Demo: Inglés
Fecha de aparición: Ya a la venta

[08 .] RIBBIT KING
Género: Deportivo
Compañía: -
Idioma de la Demo: Castellano
Fecha de aparición: Septiembre 2004










3 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola



- DJ: DECKS & EFFECTS
- W.R.C. 4
- SILENT HILL 4: THE ROOM








DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD

■ La capital mundial del juego será uno de los escenarios para competir en Gran Turismo 4

NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

¡¡¡SE ACERCA EL GRAN DÍA!!!

GT4

Imágenes del circuito de Las Vegas

Ya hay fecha oficial para el lanzamiento de ***Gran Turismo 4***, si todo va según lo previsto **Sony C.E.** pondrá a la venta en todo el mundo el juego durante el próximo mes de noviembre. La tensa espera nos va dejando detalles del que va camino de convertirse en el «juego más deseado de 2004». Lo último son estas pantallas en las que se refleja el ambiente del circuito de Las Vegas. La ciudad del vicio y del ocio ha sido una de las elegidas como escenario por **Polyphony Digital**. Entre las novedades de ***Gran Turismo 4***, recordar que además del visualmente espectacular *Photo Mode*, con el que se podrán llevar al papel con una impresora USB increíbles fotos de vehículos y paisajes, el *GT Online Mode* permite carreras de hasta 6 jugadores simultáneos. La modalidad incluye un menú para la creación de comunidades así como funcionalidad «chat». ***GT4*** será compatible con el *GT Force Wheel* de **Logitech**.



EL MEJOR SHOOTER DE LA HISTORIA

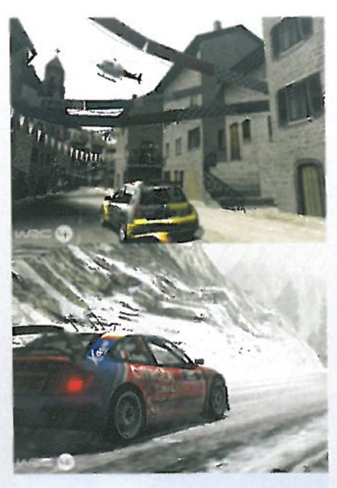
KILLZONE

Una guerra de ciencia ficción para PlayStation 2

En la reciente Campus Party hemos podido comprobar que los componentes de **Guerrilla Games** han desarrollado uno de los juegos más espectaculares para los 128 bits. *Killzone* nos sitúa en un futuro hipotético, basándose en conflictos del siglo XX, con jugabilidad On-line, también usa el *Headset USB*, para poder comunicarnos con nuestros compañeros.

W.R.C. 4

La franquicia de la FIA continúa imperturbable y nos ofrece una cuarta entrega brillante



Una vez más **Sony C.E.** traslada toda la emoción del Campeonato Mundial de Rallys a **Play Station 2**. Todos los equipos, vehículos y pilotos aparecen en el juego que celebra su cuarta edición con un motor gráfico mejorado fotorrealista y capacidades de juego On-line.


KIT DE FIESTA
Pringles
ORIGINAL
36 800
CUANDO HACES POP, YA NO HAY STOP

NBA LIVE 2005

Pau Gasol será la imagen del juego

La figura más emblemática del baloncesto patrio, titular indiscutible de los Memphis Grizzlies, ha firmado con **EA Sports** para ser la imagen de la franquicia en su décima temporada. Dada la calidad de *NBA Live*, la saga de baloncesto más vendida en la historia del videojuego con más de 20 millones de copias en todo el mundo, la compañía quería a alguien que estuviese a su altura, como ocurre actualmente con Pau Gasol. La presente edición verá la luz en octubre de este año y, como viene siendo habitual, se han vuelto a depurar el apartado gráfico y la jugabilidad para ofrecer la experiencia más real y completa del deporte de la canasta en **PlayStation 2**.

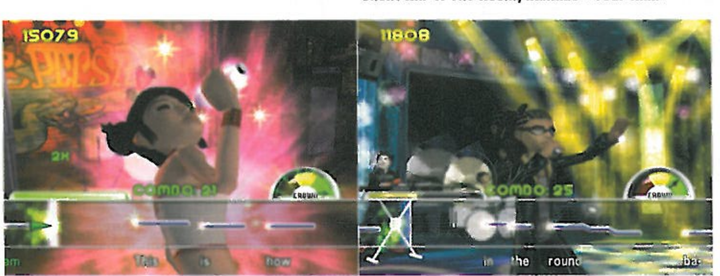
KONAMI A TODO RITMO

Sus franquicias musicales a escena

Además de sus títulos estrella, *PES4* y *Silent Hill 4*, **Konami** también trae hasta nuestras fronteras una nueva entrega de *Dance Dance* (conocida en Europa como *Dancing Stage*) repleto de canciones actuales y por primera vez en Europa podremos disfrutar con el Karaoke de **Konami**, compatible con el *Headset USB*.



En el último Dance Stage aparece un tema de Silent Hill 4: The Room, llamado «Your Rain»



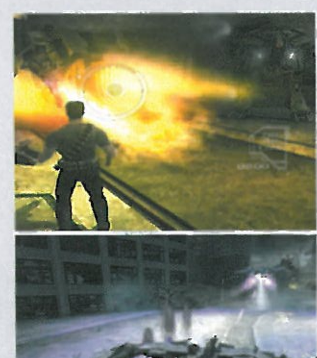


TERMINATOR 3 REDEMPTION

Llévate a Arnold a un precio muy especial



Atari ha redimido su saga maldita con el nuevo *Terminator*. El juego ha ganado a nivel gráfico, también en lo que a diversión y variedad se refiere, la versión española cuenta con el doblaje de Constantino Romero (la voz en el cine de Arnold Schwarzenegger). Se baraja un precio de 30 Euros.



siempre a la vanguardia

MÁXIMO RENDIMIENTO CON EL MÍNIMO TAMAÑO

NACEN LAS PILAS DURACELL PRISMÁTICAS.
Las pilas Duracell Prismáticas son las únicas pilas desechables de tamaño ultra compacto que permiten garantizar la máxima duración sin restar movilidad al usuario de cámaras digitales y reproductores de CD y Mp3.



ofrece la máxima potencia y movilidad a cámaras digitales y reproductores de CD y Mp3 de última generación

Duracell, compañía líder en el mercado español de pilas alcalinas, lanza al mercado una nueva generación de pilas desechables con tecnología prismática. Esta gama de pilas, caracterizada por su tamaño ultra compacto, está diseñada específicamente para ofrecer la máxima potencia y movilidad a dispositivos de imagen y sonido de última generación.

La miniaturización de los aparatos de última generación provoca que los tamaños actualmente disponibles de pilas desechables, AA ó AAA, no encaje en éstos, y que las baterías recargables resulten incómodas, ya que necesitan un tiempo específico para su recarga.

La tecnología prismática desarrollada por Duracell proporciona al usuario la comodidad de una fuente de energía lista para usar, que no necesita ser recargada entre usos, al mismo tiempo que ofrece la máxima potencia y durabilidad que necesitan este tipo de dispositivos de uso común fuera del hogar.

Duracell siempre a la vanguardia en el desarrollo de nuevas tecnologías, pone a disposición de sus consumidores dos modelos diferentes adaptados a las distintas necesidades de energía portátil : **Duracell CP1** y **Duracell LP1**.

DURACELL CP1: hasta un 40% más de duración que una batería recargable.

La Prismática CP1 es la primera pila de litio desechable del mercado con tecnología prismática de alta potencia, diseñada por Duracell específicamente para responder a la demanda de energía de cámaras digitales de última generación. Este nuevo producto tiene una duración de un 40% más que una batería recargable.

DURACELL LP1: rendimiento superior a las baterías recargables.

Las pilas Duracell LP1 son pilas alcalinas, creadas para su uso específico en reproductores de CD y MP3, que garantizan un rendimiento superior al de baterías recargables. Duracell lanza al mercado un producto compatible con 280 dispositivos de audio digitales.





■ Rachel Grant, chica Bond, posa junto a la pistola de Joytech

LA PISTOLA DEFINITIVA

La *Wireless Sharpshooter 2 Light Gun* de **Joytech**, recrea el modelo semiautomático de Walther (usada, por ejemplo, en la última película de James Bond). Está dotada de puntero láser para que la puntería sea más efectiva en todo momento. Al incorporar la tecnología inalámbrica se evitan los engorrosos cables.

VIRGIN PLAY DISTRIBUYE SNK

A través de uno de sus afiliados, **Ignition**, la compañía editará en nuestro país los productos del gigante de las *coin-op*. El primer lanzamiento que se producirá fruto de este acuerdo es *Metal Slug 3*, el clásico *shooter* horizontal, que saldrá a la venta en octubre para **PlayStation 2.**

RESULTADOS CONCURSOS

ONIMUSHA 3

Ganadores de 1 juego y 1 camiseta:

- Antonio Zamora Sánchez (ALMERÍA)
- Ana Chiches Hortelano (LEÓN)
- Sebastián Abeledo Amor (LA CORUÑA)
- Vicente Canal Termes (BARCELONA)
- Alejandro Martín García (SEVILLA)
- Isabel Aguilar Aguilar (CÁDIZ)
- Mª Pilar Oliveira García (GUIPÚZCOA)
- Manuel Fernández Golpe (LA CORUÑA)
- Arnold Manalo (BARCELONA)
- Jordi Pascual Ortega (BARCELONA)

HITMAN CONTRACTS

- Mª Cruz Iglesias Caballero (BARCELONA)
- Cristian Vinuesa Santaliestra (LLEIDA)
- Adolfo Martínez Camaño (LA CORUÑA)
- Ambrosio Hernández Bragado (MADRID)
- Luis Miguel Granados Rodríguez (TOLEDO)
- Fco. Javier García Mijangos (MADRID)
- Julio Sánchez Sánchez (SALAMANCA)
- Susana Merino Rojas (VALENCIA)
- Amparo Olmos Solaz (VALENCIA)
- José Miguel Codina Ferrando (VALENCIA)
- José Gines Castillo Riverol (Sta. Cruz de Tenerife)
- Alfredo de la Rosa García (MADRID)
- Concepción Lago González (MADRID)
- José María García Calvo (MADRID)
- José Rodríguez Ibáñez (MADRID)

PROEIN

Simulación de aviones de combate y coches a toda velocidad





La Segunda Guerra Mundial es el campo de operaciones de *Aces of War*, con 3 modos de juego, misiones basadas en batallas reales y más de 40 tipos de aeronaves diferentes para seleccionar. El otro título distribuido por **Proein**, *Energy Airforce Aim Strike*, ya dentro de la simulación nos pone a bordo de aviones más modernos, 8 en concreto, como F/A-18, F-15 y A-10. Ya por último, y de la mano de **Eidos**, nos encontramos con *Crash'n' Burn*, un título de conducción extrema que se apunta a la moda del Tuning, en las calles de N. York, Miami y Los Ángeles.

«CRASH'N'BURN ADMITE 16 JUGADORES ON-LINE»

REGRESA A VIETNAM

En septiembre podrás disfrutar con el lanzamiento del título más fuerte de Eidos, desarrollado por Guerrilla Games, al que nuestra revista otorgó un merecido 9,1.



SINGSTAR

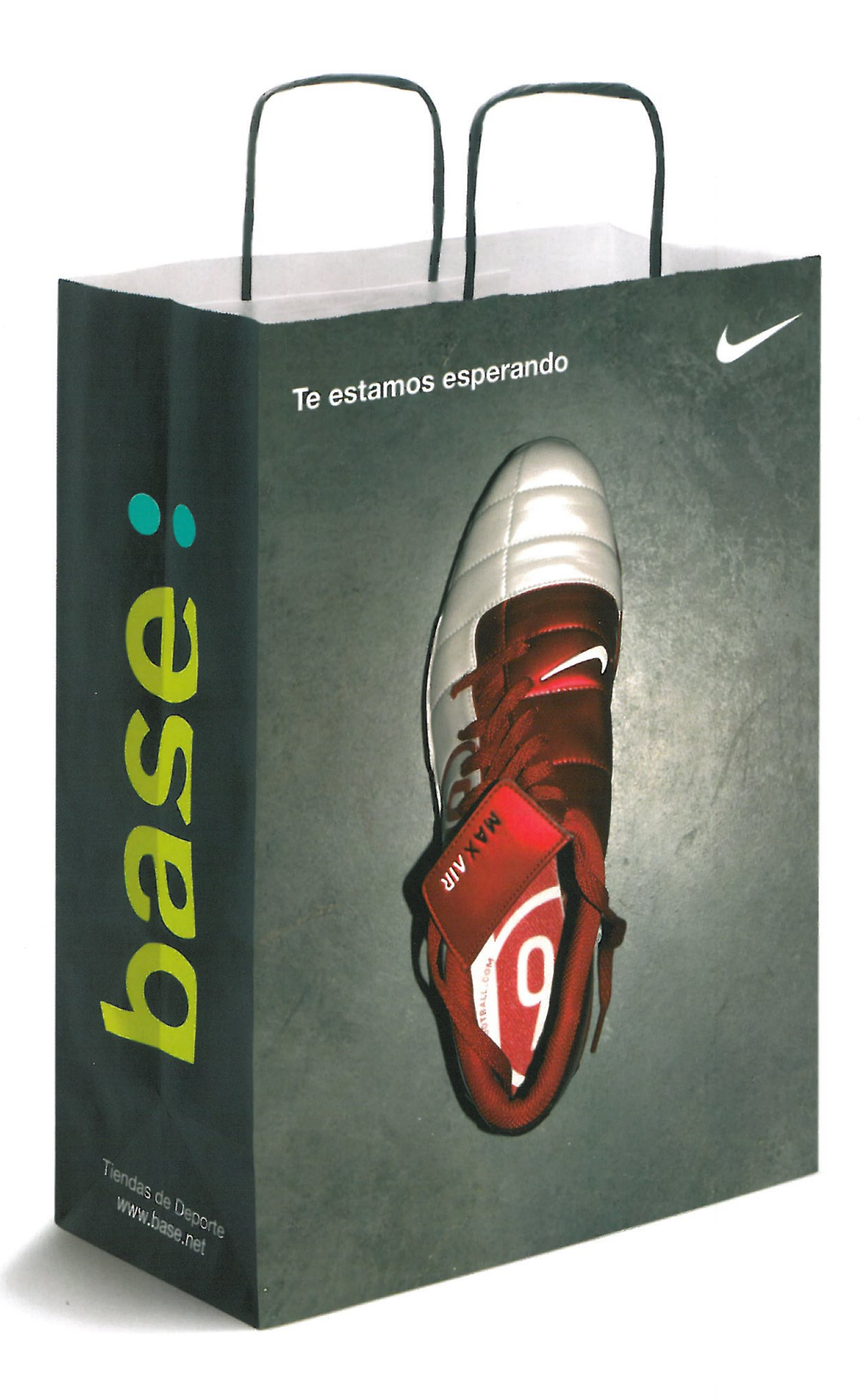
Los ganadores del concurso Singstar se lo pasaron a lo grande

El pasado mes de julio tuvo lugar el esperado viaje a Ibiza de *Singstar*. Un total de 16 concursantes disfrutaron con la experiencia, sabiendo como vive una estrella del rock. Los ganadores se alojaron en una lujosa villa a la orilla del mar. Pero esto sólo era el principio, una vez acomodados visitaron los mejores restaurantes de la isla, se pasearon en barco por la cálida costa de la isla; mientras que por la noche no se perdieron los clubs de moda más exclusivos de la noche ibicenca con pases VIP.





■ Pau Sureda, quedó tan marcado por la experiencia que hizo este dibujo para recordar la ocasión



Lo último de Nike para tiendas Base.

MIDNIGHT CLUB 3

DUB EDITION

¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

Uno de los títulos pioneros en la «conducción urbana» regresa a PlayStation 2 aliado con una de las publicaciones líderes del Tuning

Las calles por las que transcurren las carreras tienen un aspecto mucho más «vivo» que en las entregas anteriores de Midnight Club



POR DANI3PO

Corría el año 2000, coincidiendo con el lanzamiento de **Playstation 2** en los Estados Unidos, cuando la compañía Californiana **Angel Studios** ponía a la venta *Midnight Club*, un título de conducción que adaptaba la mecánica de su anterior producción *Midtown Madness* a la recién nacida consola. Rápidamente se convirtió en uno de los juegos de más éxito de esa primera hornada, obteniendo una gran acogida por parte de los *fans* y de la crítica. Dos años después apareció la segunda entrega, y aunque en aquella ocasión la competencia era mucho más fuerte (con un catálogo de juegos mucho más amplio), también supo captar la atención de un gran sector de los jugadores. Ahora, con **Angel Studios** convertida en **Rockstar San Diego** y la compañía creadora de la saga *Grand Theft Auto* consolidada como una de las más fuertes del sector, un nuevo capítulo de esta saga está a punto de ver la luz. La filial española de *Take Two* (de reciente implantación en nuestro país) nos invitó a las oficinas de **Rockstar** en Nueva York y nos ofreció, en exclusiva, una completa demostración tanto técnica como jugable de las virtudes de este título. Y hay que decir que las características que le hicieron famoso anteriormente siguen presentes: un apartado visual muy cuidado y con una línea «agresiva» muy acorde con los gustos norteamericanos, unos entornos totalmente abiertos (en este apartado el juego fue pionero) y una jugabilidad muy directa, que se traduce en carreras de gran intensidad. En

«MC3 MANTIENE Y MEJORA LAS CLAVES DE SU ÉXITO ANTERIOR»

¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

La velocidad del juego ha aumentado considerablemente, sobre todo si utilizamos los nitros. El efecto gráfico que acompaña a esta acción es realmente espectacular, sobre todo si nos encontramos a lomos de una de las potentes motos del juego

DETROIT

La capital del estado norteamericano de Michigan, fronteriza con Canadá, es una de las tres ciudades que aparecen en el juego. Gracias a **Take Two** pudimos visitarla recientemente y pasear por algunas de las localizaciones que se representan en el título de **Rockstar**. Lo más destacable es el curioso barrio griego, el museo *Henry Ford* y el impresionante edificio de la *General Motors*.

«POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA LOS VEHÍCULOS SON REALES»





cuanto a los vehículos, esta vez se recogen más de cuarenta modelos reales reproducidos con todo detalle y, por primera vez en la saga, **Rockstar** ha logrado licencias de los más importantes fabricantes del mundo (algo realmente complicado de conseguir cuando los coches y motos se destrozan de la manera en que lo hacen en *MC3*). Si queréis saber cuáles son estos monstruos del asfalto, tenéis una detallada lista a continuación. En cuanto a los entornos, esta vez se reproducen tres ciudades estadounidenses: Atlanta (Georgia), Detroit (Michigan) y San Diego (California). La primera es conocida por las carreras ilegales que en sus calles se realizan, la segunda por ser el centro de la producción de automóviles del país, y la tercera por la fiebre *Tuning* que recorre sus amplias avenidas. Tan sólo pudimos competir en Detroit durante la presentación, pero hay que destacar que su representación cuenta con una arquitectura muy lograda y un aspecto característico gracias a los efectos de luz (ya que, como indica su título, todas las carreras se realizan a la luz de la luna). El tráfico intenso y la complejidad de sus calles supondrán todo un reto, ya que la ausencia de circuitos cerrados nos obligará a elegir la mejor ruta para llegar al siguiente punto de control antes que el resto de nuestros rivales. El punto más fuerte de esta tercera entrega es la alianza lograda por parte de **Rockstar** con la publicación *DUB*, pionera en lo que a cultura *Tuning* se refiere. Gracias a ella se incluyen todo tipo de modificaciones para nuestro vehículo de las marcas más conocidas. Podremos convertir el coche de serie en toda una obra de arte y hacerlo único. Por último, aunque aún no se han confirmado todos los modos de juego que incluirá, estarán sin duda la modalidad para dar un paseo por la ciudad sin la presión de los competidores, el modo Carrera (en el que se intercalarán las pruebas en las tres ciudades) y la posibilidad de disputar partidas On-line. Estas navidades comprobaremos quién es el mejor sobre el asfalto.



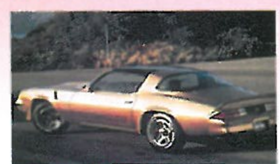
LOS VEHICULOS DE MIDNIGHT CLUB 3

A falta de incorporaciones de última hora, os ofrecemos una lista de los vehículos que podréis seleccionar para competir en las tres ciudades del juego


CADILLAC CTS-V 2004
Berlina de lujo


CADILLAC ESCALADE
SUV


CADILLAC ESCALADE EXT
SUV


CHEVROLET CAMARO 1981
Clásico


CHEVROLET CORVETTE 1968
Clásico


CEVROLET CAMARO 1969
Clásico


CHEVROLET IMPALA 1964
Clásico


CHEVROLET EL CAMINO 1970
Clásico


CHEVROLET CORVETTE Z06
Deportivo de lujo


CHEVROLET IMPALA 1996
Berlina de lujo


CEVROLET SILVERADO SST
SUV


CHRYSLER 300C
Berlina de lujo


DODGE CHARGER RT-SE 1969
Clásico


DODGE CHARGER RT-SE 440
Prototipo


DODGE NEON SRT 4
Berlina


DODGE VIPER GTS/R
Deportivo de lujo


DODGE RAM SRT 10
Pick-up


GM H2 (HUMMER)
Suv


GM H1 (HUMMER)
SUV


LEXUS IS300
Berlina


LOTUS ELISE
Deportivo


LOTUS ESPIRIT
Deportivo de lujo


MERCEDES SL500
Deportivo de lujo


MERCEDES CL500
Berlina de lujo


MERCEDES G55 AMG/G500
Berlina de lujo


MITSUBISHI LANCER EVOLUTION
Deportivo


MITSUBISHI ECLIPSE
Deportivo


PONTIAC 1970 GTO
Clásico


PONTIAC 1968 GTO
Clásico


SALEEN S7
Deportivo de lujo


SALEEN SR
deportivo de lujo


VOLKSWAGEN JETTA
Berlina


VOLKSWAGEN GOLF R32
Compacto


VOLKSWAGEN PHAETON
Berlina de lujo


KAWASAKI NINJA ZX 12R
Moto deportiva


HOTMATCH SKULLY
Chopper


HOTMATCH CUEVITO
Chopper


HOTMATCH D´ELEGANCE
Chopper


DUCATI MONSTER SR4
Moto deportiva


DUCATI SS1000
Moto deportiva


DUCATI 999R
Moto deportiva


DUCATI MONSTER SR4
Moto deportiva


APRILLA MILLE FACTORY
Moto deportiva





¿QUÉ ES DUB?

DUB es una revista y una empresa organizadora de eventos con sede en Los Ángeles. Como publicación, es la líder en lo que respecta a *Tuning* y «estilo de vida» de este peculiar universo. También representa una gran fuente de noticias del sector.



EL SHOW

El pasado día 31 de julio, sábado, tuvo lugar en Nueva Jersey, Estados Unidos, uno de los *shows* que la revista organiza cada año en diferentes ciudades del país. Más de 9.000 personas acudieron a contemplar los vehículos modificados por profesionales y aficionados.







Concurso de biquinis, entrega de trofeos a los modelos más espectaculares y la presencia de MC3 fueron las notas dominantes del show



FABRICANTES DE COMPONENTES

CARROCERÍA
Bomex USA
Vis Racing

FRENOS
Brembo

EMBRAGUES
ACT
Clutch Masters

LUCES
Elegante
Street Glow

LLANTAS
Davin
Giovanna
Köning
Performance
Machine
RC Components
TIS

MOTORES
Jackson Racing
NOS
Weiland

SUSPENSIÓN
Eibanch Springs
TEIN

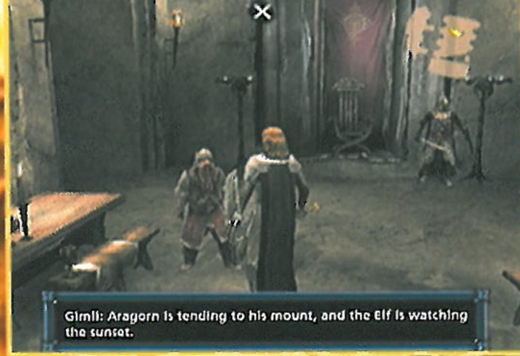
NEUMÁTICOS
BF Goodrich











En algunos momentos de la aventura coincidiremos con miembros de La Comunidad. Incluso lucharán a nuestro lado

POR DANI3PO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

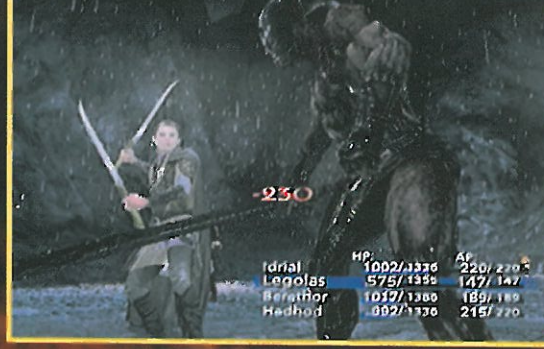
Tras explotar una de las licencias más jugosas con dos títulos de acción, llega el momento de la aventura...

No cabe duda de que tanto *La Comunidad Del Anillo* como *Las Dos Torres* eran juegos que cumplían con creces su cometido de entretener y deslumbrar a los que se quedaban con ganas de más tras ver los respectivos filmes. Pero dada la complejidad del universo que creó Tolkien en sus novelas y más tarde se encargó de plasmar Peter Jackson en la pantalla de cine, muchos esperaban algo más profundo y con mayor libertad de movimientos que un *arcade*, por muy elaborado que fuera éste. Y como parece que, de momento, **Electronic Arts** planea seguir aprovechando la rentable franquicia, ha puesto a trabajar a sus estudios de **Redwood Shores** para crear un RPG por turnos en la línea de *Final Fantasy X*, un género muy poco frecuentado por los desarrolladores de Estados Unidos. La *Tercera Edad* (llamado así por la época en la que se desarrollan los acontecimientos de *El Señor De Los Anillos*) recrea la historia del anillo desde otro punto de vista. En lugar de controlar a Aragorn, Frodo y compañía, encarnamos a personajes hasta ahora anónimos, pero que de un modo u otro resultaron decisivos en la derrota del malvado Sauron (o al menos esto es lo que han ideado los creadores). Esta especie de «historia paralela» es

«LA HISTORIA NARRA LOS HECHOS YA CONOCIDOS DESDE UN PUNTO DE VISTA ALTERNATIVO»







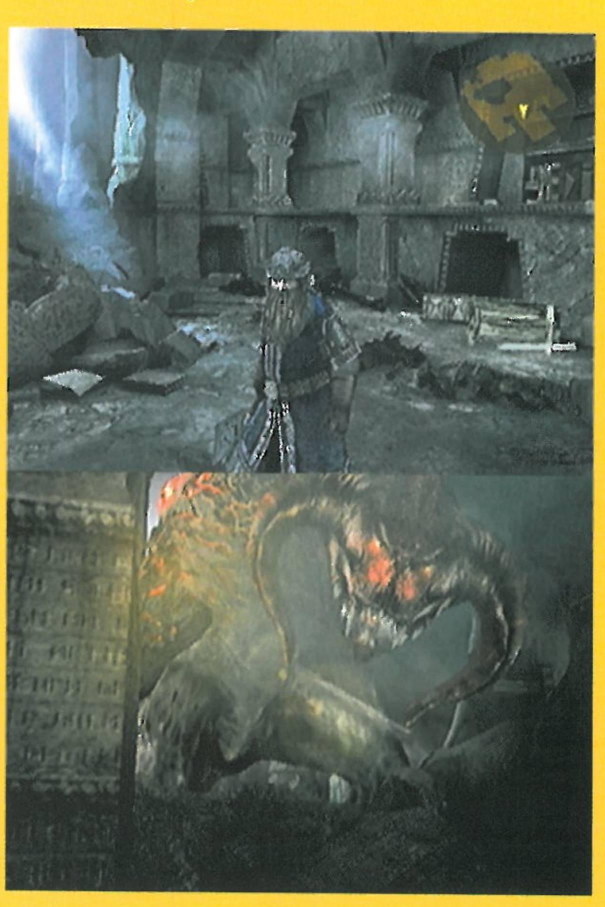
■ Si pulsamos el botón Triángulo accederemos al inventario. Desde el mismo podremos equipar a nuestro personaje, aumentar y aprender habilidades, orientarnos con el mapa, ver las búsquedas activas y las batallas que hemos ido superando

uno de los puntos fuertes del juego, pues nos hace revivir momentos ya vistos pero desde otro punto de vista. Desde una perspectiva en tercera persona visitaremos escenarios muy conocidos por los *fans*, desde la ciudad asediada de Osgiliath a Minas Tirith o Rohan. Podremos girar la cámara en todo momento, así como cambiar al personaje que aparece en pantalla entre los que integren nuestro equipo. Éste estará formado por un máximo de cuatro personajes de las razas conocidas por todos: Humanos, Elfos y Enanos, aunque sólo tres de ellos podrán participar simultáneamente en las batallas. En nuestro deambular por los entornos nos encon-



Los campos de Pelennor

La primera de las tres fases de la *beta* jugable que nos ha hecho llegar **Electronic Arts** nos sitúa en el bosque de Pelennor. Dos personajes, una mujer Elfo y un humano buscan a Boromir (hijo del Senescal de Gondor), por lo que intuimos que los hechos tienen lugar en la línea temporal de *La Comunidad Del Anillo*, la primera película de la trilogía. Los Orcos serán nuestros adversarios en esta parte del juego, que concluirá al llegar a una construcción de piedra en medio de la abundante vegetación.



Las minas de Moria

El siguiente escenario es uno de los más populares de la trilogía. En las profundidades de Moria los Enanos excavaron profundo, demasiado profundo, y despertaron un terror antiguo: La Sombra y La Llama. Los cuatro protagonistas que controlamos en este momento serán asaltados por el temible Balrog en la tumba del rey de los Enanos, y tendrán que huir a toda prisa mientras son acosados por centenares de Orcos. Durante las batallas nos rodearán y tendremos que emplear todas nuestras habilidades para derrotarles.



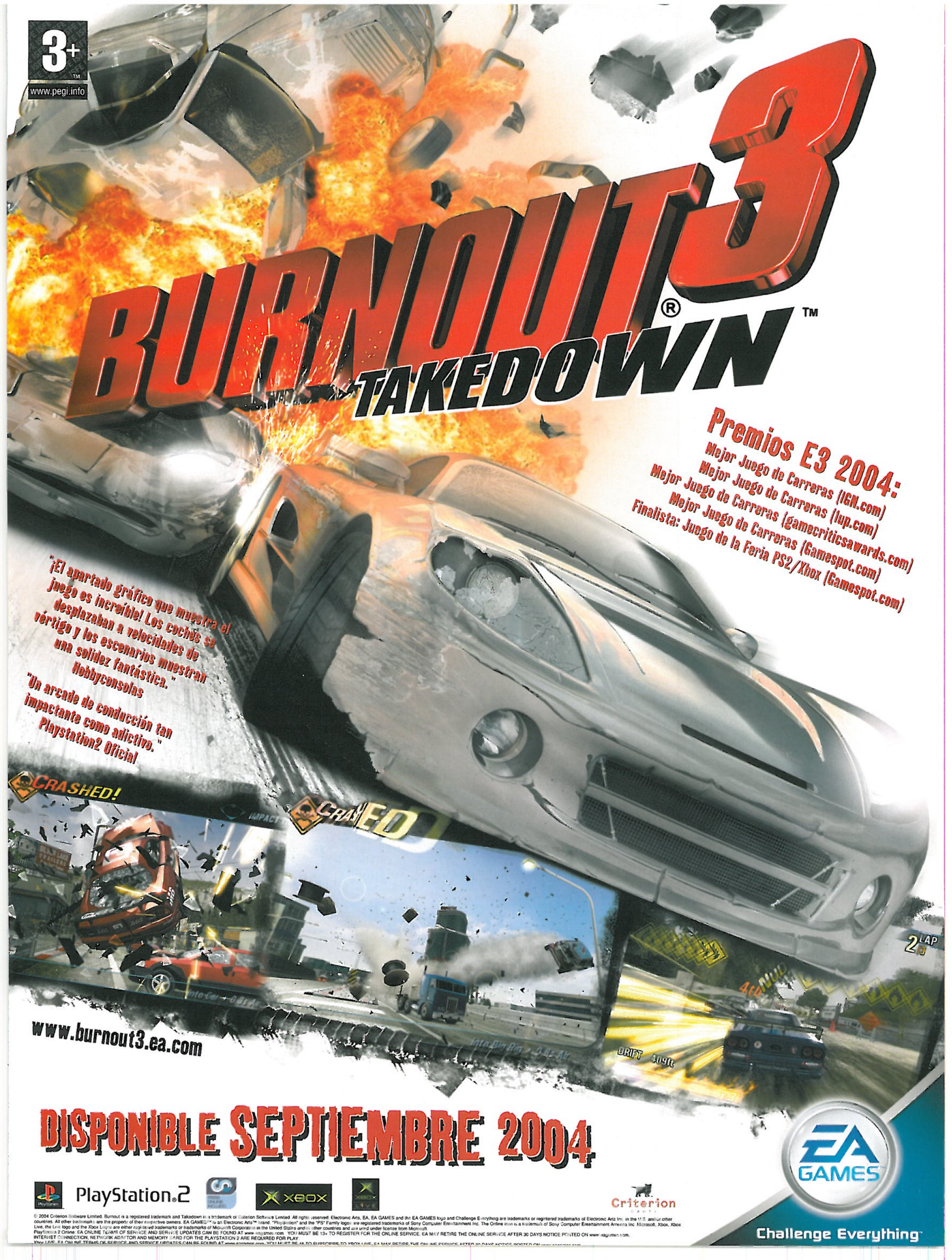
■ Si conseguimos las orbes adecuadas a lo largo del juego, podremos acceder a espectaculares secuencias de vídeo de las tres entregas cinematográficas de la trilogía de Tolkien

El abismo de Helm

El último nivel nos sitúa en el Abismo de Helm, donde se refugian los habitantes de Rohan ante el inminente ataque de las huestes de Saruman el Blanco. Aquí podremos hablar con una gran variedad de personajes secundarios que nos irán encargando misiones. Además, aparecerán Aragorn, Gimli y Légolas. Este último incluso nos ayudará en las primeras batallas cuando los *Uruk-Hai* intenten atravesar las murallas. La arquitectura de esta parte del juego deja bien a las claras el potente motor gráfico del nuevo título de **Electronic Arts**.

traremos con personajes secundarios que recrean con gran fidelidad los distintos habitantes de la Tierra Media, y de ellos podremos conseguir información y nuevas misiones que cumplir, por lo que el desarrollo pierde parte de la linealidad propia de estos títulos. Algo que destaca es la posibilidad de personalización de nuestros héroes. Armas, armaduras y demás equipamiento podrán ser intercambiados tanto en la exploración como en las batallas, con resultados estéticos visibles en tiempo real. Además, la «customización» también llega a las habilidades, ya que seremos capaces de emplear durante los combates. Cada personaje cuenta con las suyas propias (por ejemplo el enano es un maestro creando objetos, y el elfo puede extraer información de los enemigos para descubrir sus puntos débiles). Pero el eje principal de todo buen RPG que se precie son las batallas, y en **Electronic Arts** no se han olvidado de crear un sistema que resulte a la vez sencillo y lleno de posibilidades. Algunas de ellas serán aleatorias (como en un *Final Fantasy*), pero otras vendrán dadas por el momento de la historia en el que nos encontremos (como el combate contra el Balrog en las Minas de Moria o el intento de las tropas de Saruman de penetrar en el Abismo de Helm). Una serie de iconos nos permitirá conocer el orden en el que todos los participantes van a actuar, y además podremos intercambiar a los personajes activos, aunque con esta operación perderemos un turno. Una novedad interesante es que, cuando nos encontremos rodeados, sólo seremos capaces de dañar a los enemigos que se encuentren en frente del combatiente en cuestión. Con tantos alicientes, se convertirá en uno de los grandes del año.

«LOS COMBATES POR TURNOS SON EL EJE DEL JUEGO»



3+
www.pegi.info
BURNOUT 3
TAKEDOWN
Premios E3 2004:
Mejor Juego de Carreras (IGN.com)
Mejor Juego de Carreras (1up.com)
Mejor Juego de Carreras (gamecriticsawards.com)
Mejor Juego de Carreras (Gamespot.com)
Finalista: Juego de la Feria PS2/Xbox (Gamespot.com)
"¡El apartado gráfico que muestra el juego es increíble! Los coches se desplazaban a velocidades de vértigo y los escenarios muestran una solidez fantástica."
Hobbyconsolas
"Un arcade de conducción tan impactante como adictivo."
Playstation2 Oficial
CRASHED!
www.burnout3.ea.com
DISPONIBLE SEPTIEMBRE 2004
PlayStation 2
XBOX
Criterion
EA GAMES
Challenge Everything

TOP 10 RECOMENDADOS



FERNANDO ALONSO RACING

Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



DRIV3R

Libertad de acción absoluta en tu móvil para el juego de la temporada.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Acaba con la amenaza terrorista en la mejor aventura de Sam Fisher.



RAINBOW SIX 3

Un gran juego de acción táctico con una calidad gráfica insuperable.



BLOCK BREAKER DE LUXE

Una fabulosa variante de Arkanoid.



CHESSMASTER

El mejor juego de ajedrez del momento con gran cantidad de opciones.



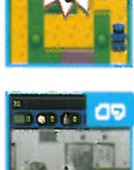
MICRO MACHINES

Divertidas y alocadas carreras en miniatura con los coches de siempre.



TORAPIA

Una original propuesta llena de diversión inspirada en la película de Karra Elejalde.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Demuestra tu destreza en monopatín y esquiva los obstáculos más dispares.



FOOTBALL MOBILE 2004

Uno de los mejores juegos de fútbol que podrás encontrar para tu móvil.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Ministry Of Sound Beat Down

Conviértete en un auténtico DJ con este singular juego

Un sencillo juego que combina lucha y ritmo, donde los reflejos son fundamentales. En el apartado de lucha, utilizarás los pies y las manos para derrotar a los mejores DJ al ritmo de diferentes pistas de sonido. Cuatro escenarios y múltiples niveles al más puro estilo de los juegos de combate te llevarán a lo más alto del ránking. Pero además, en la modalidad de marcha podrás poner a prueba tus reflejos como en los mejores juegos de baile con alfombra, pero aquí debes pulsar la tecla adecuada en el momento justo, cuando el foco luminoso pase sobre el círculo correspondiente. En *Dance Nation*, podrás ver a una espectacular joven bailando al ritmo de la música. Dirigirás sus movimientos de igual forma que en *Beat Down*. *Beat Down* y *Dance Nation* son dos juegos complementarios que ofrecen diversión y una música nunca vista en móviles.



Además de diversión, MOS propone una música que no encontrarás en ningún otro título para móviles

¡SÚPER PROMOCIÓN MINISTRY OF SOUND!

Si te descargas este divertido título entre el 1 y el 30 de septiembre podrás entrar en el sorteo de fabulosos premios como un viaje a **Londres** para dos personas, reproductores MP3 de **Ministry Of Sound** y CD's **The Annual Ibiza 2004**. Infórmate en **www.movistar.com/emocion/juegos**



MINISTRY OF SOUND: BEAT DOWN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mejor música con una mecánica de juego muy entretenida.
[-] Escenarios poco variados.

7.9 **GRÁFICOS:** Más trabajados en Dance Nation que en Beat Down, aunque no son especialmente importantes en éste.
9.9 **AUDIO:** Lo mejor que vas a encontrar en un juego para móviles con temas del propio sello discográfico.
9.5 **JUGABILIDAD:** Muy fáciles de manejar ambos juegos y excesivamente adictivos.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

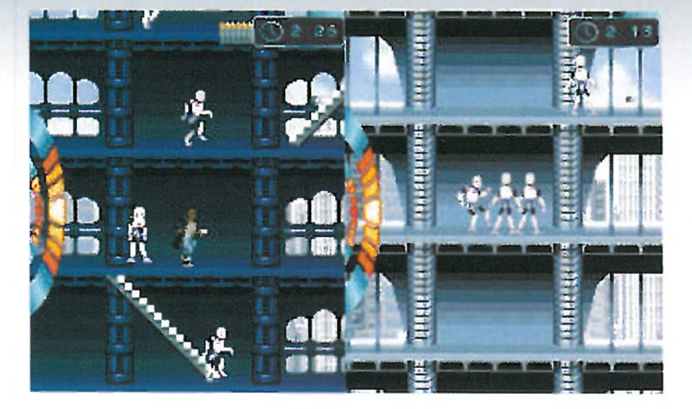
TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, SIEMENS M55, SIEMENS S55, SIEMENS SL55, SIEMENS MC60, MOTOROLA V300, MOTOROLA V525, MOTOROLA V600, NOKIA N-GAGE



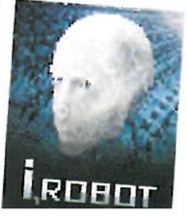
(SOBRE 10)
PlayStation 2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar



I, Robot

Uno de los filmes más potentes del verano es el inspirado en la obra de Asimov, *Yo, Robot*, y protagonizado por Will Smith. Con el estreno de la película llega el juego para móviles, todo un *thriller* futurista de ritmo rápido en el que tendrás que impedir que los robots acaben con la raza humana. Combinando plataformas y acción, tendrás oportunidad de dirigir a tres personajes diferentes en una carrera contrarreloj utilizando las habilidades especiales de cada uno para completar las misiones que te propongan. Su ingenioso diseño te mantendrá entretenido durante bastante tiempo.



MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de **MoviStar emoción**

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas



Torapia EXCLUSIVO

Del cine a la pantalla de tu móvil

Inspirado en la película de Karra Elejalde, que cuenta la historia de un ladrón que ingresa en un manicomio para recuperar un valioso collar, este juego te llevará por múltiples niveles repartidos en distintos escenarios. Las siete gemas del collar han sido colocadas en diferentes lugares, así que tendrás que buscarlas acabando con los enemigos que encuentres a tu paso.

Desde una perspectiva cenital, controla al personaje marcando una ruta para que el animal que llevas dentro (un toro) acabe con los rivales y puedas superar los niveles. Tendrás que emplazar el punto de inicio y el de llegada del recorrido del toro, teniendo en cuenta que si un enemigo toca el de inicio se romperá la ruta y, mientras el toro efectúa su recorrido, tú no podrás moverte. Una original idea muy divertida.

¡GANA CON TORAPIA!

Si te descargas el juego antes del 31 de agosto, **MoviStar emoción** te ofrece la oportunidad de ganar uno de los tres teléfonos **Mitsubishi M342i** que se sortean. Más información en **www.movistar.com/emoción/juegos**

■ **Ingresa en el manicomio y recupera las siete gemas del collar**

TORAPIA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Original, divertido y adictivo, te hará pasar muy buenos ratos.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

8.0	**GRÁFICOS:** Aunque trabajados y detallados, resultan algo repetitivos dentro de cada escenario.
8.0	**AUDIO:** Bastante por encima de la media, con una banda sonora muy torera.
9.0	**JUGABILIDAD:** Es sencillo de controlar y bastante adictivo.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NEC 341i, MITSUBISHI M341i, MITSUBISHI M342i, TSM 30, TSM 7, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 6820, NOKIA 3100, NOKIA 6600, NOKIA 3410, NOKIA N-GAGE, MOTOROLA V300, MOTOROLA V525, MOTOROLA V600, MOTOROLA C650, MOTOROLA C385, SIEMENS S55, SIEMENS M55, SIEMENS SL55, SIEMENS MC60, TSM 100, TSM 100v, TSM 6.

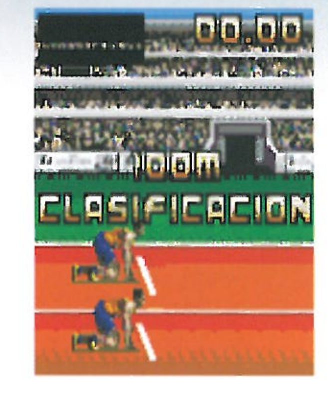


emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS



Yetisports está aquí

YetiSports Part I está basado en el popular juego flash que ha cautivado a más de 300 millones de usuarios. Te encontrarás en el medio del más crudo invierno, rodeado de hielo y nieve, pues al abominable hombre de las nieves también le gusta hacer deporte. Para ello se sitúa bajo una gran roca con un gigantesco carámbano, que usa a modo de bate de béisbol, entonces un pingüino será lanzado para que Yeti batee y lo lance lo más lejos posible, para batir su propio récord. ¡No te lo pierdas!



Hazte olímpico

Con *Atenas Challenge* podrás vivir toda la emoción de los JJOO y poner a prueba tu habilidad y reflejos. Ya disponible para móviles de la mano de **MoviStar emoción**, disputarás pruebas tan variadas como los 100 m. lisos, los 100 m. vallas, el lanzamiento de jabalina, el lanzamiento de peso y el tiro con arco, siempre con un simple sistema de control que te permitirá hacerte con cada especialidad, aunque para dominarlas tendrás que invertir tiempo y esfuerzo.

MoviStar emoción

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

01 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.

02 DRIV3R
Libertad absoluta de acción en tu móvil con la mejor creación de Reflections.



03 TETRIS
El juego de puzzle más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a MoviStar emoción.



04 FOOTBALL MOBILE 2004
Uno de los mejores juegos de fútbol en el que prima la jugabilidad.



05 RAINBOW SIX 3
Acción táctica a raudales en el debut de la saga de Tom Clancy en tu móvil.



06 MOTOGP 2
Disfruta con el mejor simulador de carreras de motos jamás creado para móviles.



07 GARFIELD
Un original plataformas protagonizado por el gato más vago y glotón del mundo.



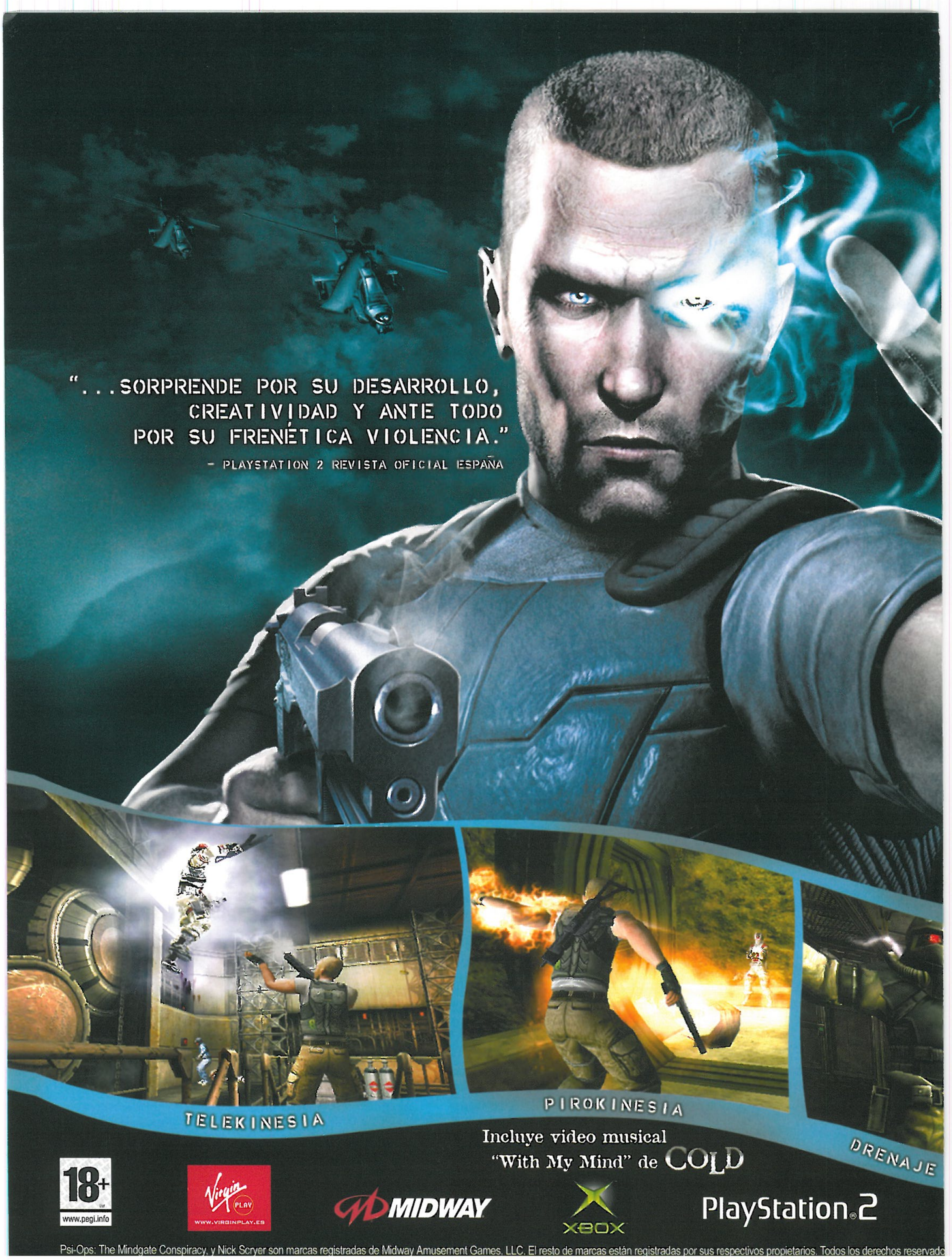
08 THE FAST & THE FURIOUS
Carreras urbanas ilegales en las que todo vale para ganar.



09 TORRENTE
«Apatrulla» la ciudad con el detective más pintoresco de la historia acompañado de su voz digitalizada.



10 FIFA 2004
La mejor simulación de fútbol en tu móvil llega de la mano de Electronic Arts.


"...SORPRENDE POR SU DESARROLLO,
CREATIVIDAD Y ANTE TODO
POR SU FRENÉTICA VIOLENCIA."
- PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA
TELEKINESIA
PIROKINESIA
DRENAJE
Incluye video musical
"With My Mind" de COLD
18+
www.pegi.info
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
MIDWAY
XBOX
PlayStation®2
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, y Nick Scryer son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservado



TU MENTE ES EL
ARMAMENTO DEFINITIVO

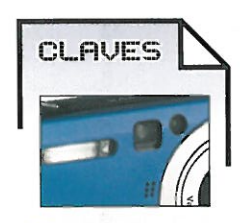
PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA...
WWW.PSIOPSGAME.COM



CÁMARA DIGITAL SONY DSC P100

Diseño, ergonomía y calidad para una cámara de fotos

CLAVES



■ *FICHA TECNICA*

Sensor CCD de 5'1 Mp Super HAD, lente Carl Zeiss Vario Tessar, pantalla LCD TFT de 1'8 pulgadas, procesador de imagen mejorado, almacenamiento en tarjetas Memory Stick Pro, modos automáticos y manuales, grabación de vídeo MPEG

■ *VALORACIÓN*

Una cámara digital que apenas ocupa espacio, pero que no renuncia a las máximas prestaciones y funcionalidad gracias a sus múltiples posibilidades de configuración que complementan perfectamente el modo automático ideal para quienes no desean complicarse la vida. La calidad de las imágenes es muy elevada.

La gama **DSC** de **Sony** ha ido ganando en madurez a lo largo de los años. Una buena muestra de ello es el modelo **P100**, con 5'1 Mega píxeles y un *zoom* óptico 3x junto con una óptica *Carl Zeiss Vario-Tessar* capaces de registrar prácticamente cualquier escena, siempre y cuando no se trate de situaciones extremas. La ergonomía es destacable, así como su tamaño y la nitidez de la pantalla TFT, que permite encuadrar las tomas a la perfección y revisar la calidad de las instantáneas realizadas al momento, gracias a la buena velocidad de respuesta de su electrónica para el procesamiento de las imágenes. Con múltiples modos automáticos o configuración manual, las posibilidades creativas son enormes. Además cuenta con infinidad de accesorios.

PVP-R: 450 €



MÓVIL SIEMENS M65

Una propuesta original e innovadora en la telefonía móvil

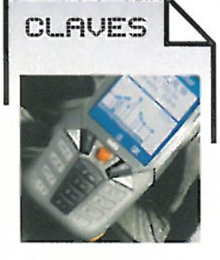


PVP-R: 360 €: libre

«ROBUSTO Y VERSÁTIL»

El **Siemens M65** es un teléfono singular dentro del panorama actual. Diseñado para resistir las más duras jornadas en todo tipo de entorno, dispone incluso de un accesorio que convierte al teléfono en un completo ciclómetro para llevar un seguimiento de las rutas en bicicleta, algo sólo posible gracias al excelente acabado del **M65** y a su mejor pantalla TFT, con una visibilidad notable en todas las condiciones de luz ambiental. Eso sí, la batería se resentirá si se accede a los menús con frecuencia, aunque a cambio, el tiempo de carga es muy rápido. Un móvil para los más intrépidos y aventureros.

CLAVES



■ *FICHA TECNICA*

Teléfono WAP/GPRS/MMS, peso de 104 gramos, pantalla color con 65.000 colores (132 x 176 puntos), resistente a salpicaduras, choques y polvo, tiempo de carga menor de 2 horas, cámara VGA integrada para fotos y vídeo, grabación digital de voz

■ *VALORACIÓN*

Un teléfono que resistirá prácticamente todo. Ya sea en actividades al aire libre o sesiones de entrenamiento deportivo, viajes y excursiones o cualquier otro escenario, el móvil dejará de ser una preocupación al ser resistente a salpicaduras y golpes. Además, cuenta con interesantes accesorios, como el ciclómetro para bicicletas.

CLAVES



http://www.dmj.es

WOXTER SIERRA DVD 70

■ *FICHA TÉCNICA*

Pantalla: TFT panorámica de 7 pulgadas 16:9, Resolución de 480x234 puntos. Tiempo de respuesta de 30 ms
Unidad óptica: Lector DVD con sistema Slot-In (sin bandeja)
Altavoces: Estéreo de 1+1 W de potencia
Salidas: Audio / vídeo (minijack), óptica digital
Emisor FM: Permite escuchar el audio a través del equipo receptor de radio FM del coche
Batería: Sí, recargable de Li-Ion con hasta 2 horas y media de autonomía
Soportes admitidos: MPEG4, DVD, CD, MP3, JPG, HDCD, DiVX, Xvid
Alimentador: Sí
Compatibilidad: Ordenador
Dimensiones: 20 x 15'4 x 2'8 cm
Peso: 0'8 Kg
Funciones: Decodificador Dolby Digital, OSD multi lenguaje, subtítulos, audio multi idioma, restricción a público infantil, zoom hasta 4x

■ *VALORACIÓN*

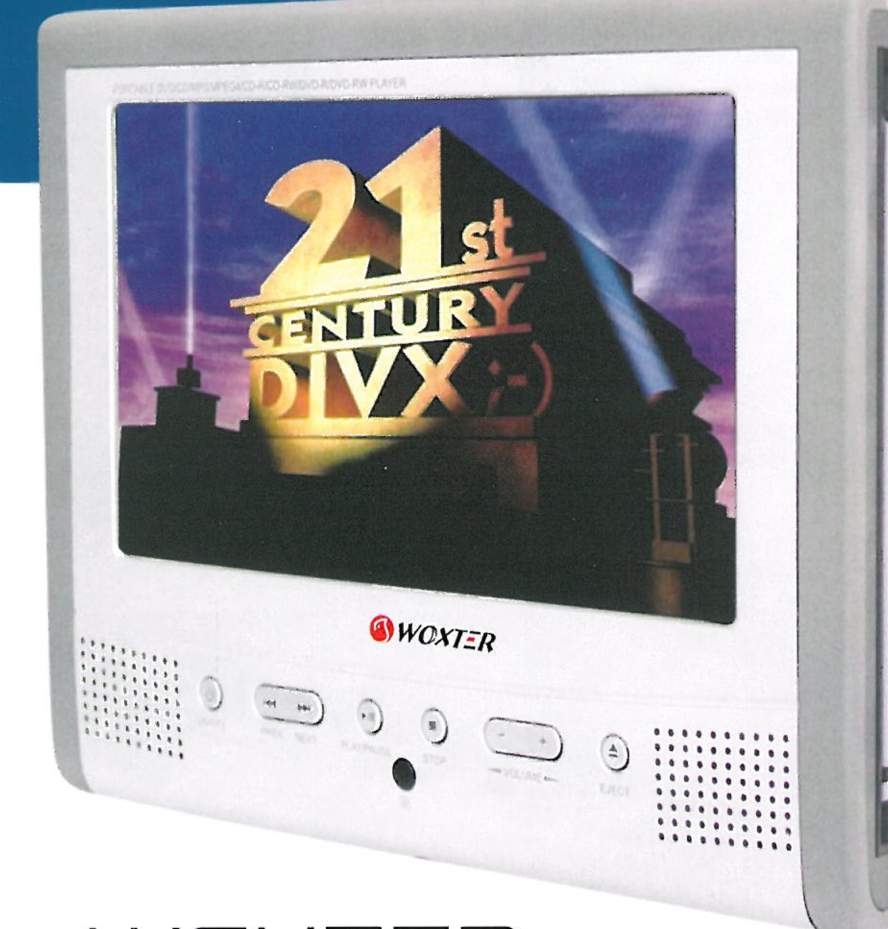
Por precio y características, el **Woxter Sierra DVD 70 XVID** es una propuesta sumamente atractiva para aquellos usuarios que se desplacen en coche con frecuencia. No para su disfrute, sino para amenizar la espera o los viajes de los acompañantes. El acabado es bueno e incluye un buen número de accesorios. La calidad de la pantalla es suficiente, pero cumple su función. El audio ofrece todo lo necesario para disfrutar de él incluso a través de la radio FM del coche, al incorporar un emisor de frecuencia modulada, aunque también dispone de salida de auriculares y óptica digital.
Un buen producto que además puede ser un compañero de viajes gratificante para poder disfrutar de películas, series, música o cualquier otro contenido multimedia compatible en cualquier lugar y momento.

PVP-R: 499 €

■ **Gracias a la funda en piel que acompaña al Sierra DVD 70 es sencillo montarlo en el reposacabezas de los asientos delanteros del coche**

POR MANUEL ARENAS





«REPRODUCTOR MULTIMEDIA PORTÁTIL Y PARA COCHE»

WOXTER 70 X-DIV
SIERRA DVD

El ocio digital ya no es patrimonio exclusivo del salón y frente al televisor. Gracias a esta propuesta de Woxter, también será posible disfrutar de las películas favoritas en el coche

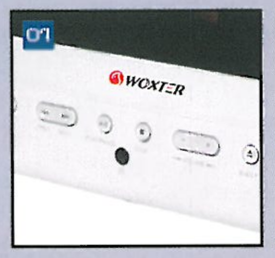
El automóvil es uno de los lugares donde más tiempo se pasa. No tanto por cantidad, sino por calidad, pues generalmente se trata de horas en las que apenas sí se puede hacer nada. Atascos o viajes largos son candidatos perfectos para el aburrimiento, salvo que se disponga de algún elemento capaz de mitigar el vacío de la espera. El **Sierra DVD 70XDIV** es uno de estos dispositivos llamados a entretener a través de la reproducción de contenidos multimedia y en especial de películas DVD o DiVX, sin olvidar el visionado de fotos o la reproducción de música en formato MP3.

CON TODO LO NECESARIO

El **Sierra DVD 70 XDIV** se entrega con todo lo necesario para poder disfrutar desde el primer momento de contenidos audiovisuales. Parece increíble que en un espacio tan reducido quepa la electrónica propia del reproductor multimedia, la pantalla TFT y la unidad óptica, con formato *Slot-In*, pero así es. Y el resultado es un reproductor multimedia completo que se puede sostener con una mano sin problemas, con un diseño similar al de un cuaderno y que además cuenta con un gran número de accesorios incluidos. Desde el obvio cargador de coche, hasta una batería recargable que se acopla a la base del **Sierra DVD 70**, sin olvidar el mando a distancia. También incorpora un modulador de radio FM, de modo que el audio pueda escucharse a través del sintonizador de FM del coche, aprovechando así el equipo de alta fidelidad que ya estuviese instalado. El audio integrado del **Sierra DVD 70** no es de buena calidad, con 1+1 Vatios de potencia, siendo más recomendable emplear auriculares o un equipo de audio externo a través de la codificación FM o de la salida óptica digital.

VERSATILIDAD Y PRECIO

Lo cierto es que el **Sierra DVD 70 XVID** es una propuesta honesta y con un precio más que razonable. La calidad de la pantalla es sólo suficiente, pero cumple con su función bastante bien, la de entretener en prácticamente cualquier parte.









01. Para controlar todas las funciones del Woxter será necesario utilizar el mando a distancia.
02. La unidad óptica es de tipo «Slot-In», sin bandeja que cause molestia alguna cuando se introduce o se extrae un disco
03. La calidad de la pantalla es suficiente para ver películas. Con un tiempo de respuesta de 30 ms, está al límite de lo exigible.
04. Aparte de DVD, el Sierra DVD 70 puede reproducir infinidad de formatos más como DiVX, Xvid, MP3 o JPEG.

BREVES



MÓVIL PHILIPS 755

La capacidad de inventiva de **Philips** se traduce ahora en un móvil con una pantalla táctil mediante la cual se pueden personalizar mensajes sin más que escribir o dibujar a mano alzada sobre la pantalla. Una original forma de comunicación a través del móvil que confiere un atractivo especial a este terminal que además incluye cámara y un compositor de melodías. La personalización llevada a su máxima expresión.

SONY NETWORK WALKMAN NW-MS90D

Lo último de **Sony** en reproductores MP3, con 512 MB de memoria interna y expandible mediante tarjetas *Memory Stick Duo*. Con hasta 44 horas de autonomía y un diseño exclusivo y realmente diminuto, se trata de un producto ciertamente exclusivo, pero que ofrece prácticamente todo lo que se debe buscar en un reproductor MP3 hoy en día.

PHILIPS DVDR725H

Graba y graba sin descanso

Grabadores de DVD con disco duro hay muchos, pero este modelo de **Philips** incorpora, además, un excelente sistema para no perderse ni un sólo programa gracias al uso combinado de un disco duro de 160 GB (hasta 250 horas de grabación) y una guía electrónica de programación (*Guide Plus+*). Muy bueno.

PVP-R: 899 €

NUEVO APPLE IPOD

Un lavado de cara para el producto estrella de Apple



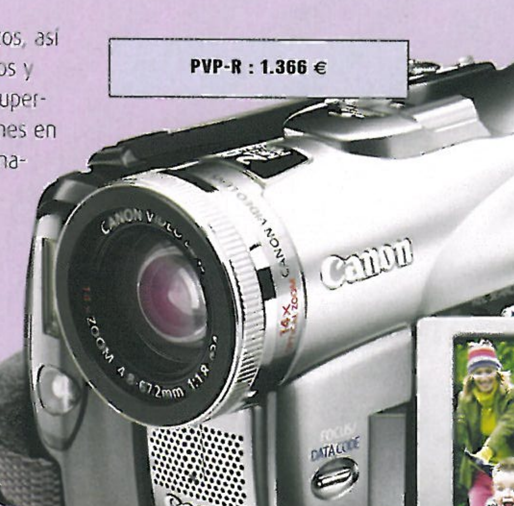
El **iPod** es un fenómeno de masas y un gran éxito. Tal vez por ello **Apple** se resiste a cambiar su estética de un modo más agresivo. Sea como fuere, el **iPod** gusta, y más aún, funciona tan bien como parece. Con un formato estilizado y robusto, su color blanco y mejoras en la rueda de navegación y la autonomía, el nuevo **iPod** seguirá captando adeptos entre los amantes de la música portátil.

PVP-R: (modelo de 40 GB) 429 €
PVP-R: (modelo de 20 GB) 319 €

CANON DM-MVX25I

Una cámara equilibrada, con un precio adecuado a sus características y que aprovecha al máximo los últimos avances tecnológicos en el campo de la grabación de vídeo digital. Con un CCD de 2'2 megapíxeles, y un potente procesador de imagen (DIGIC DV), la calidad de las grabaciones es muy elevada. Además, incorpora estabilizador de imagen, ideal para emplear el *zoom* óptico de 14 aumentos, así como modos creativos y versátiles, como el Supernoche para grabaciones en condiciones de iluminación casi imposibles. La ergonomía está resuelta con corrección, así como su compacto diseño, resultando francamente sencillo registrar todo tipo de escenas y situaciones.

PVP-R : 1.366 €





IMPRESORA PORTÁTIL CANON BUBBLEJET I80

Una impresora fotográfica que apenas ocupa espacio y funciona con batería

Además, se puede conectar directamente a una cámara compatible con *PictBridge* o *Bubble Jet Direct*, sin que se precise de ordenador alguno para obtener las copias de las fotografías. Sus 4 tintas aseguran una reproducción fidedigna de los colores, aunque siempre con la precaución de imprimir sólo lo más necesario, pues la autonomía de los cartuchos de tinta no es demasiado prolongada.

PVP-R: 310 €

SONYTEC MP3 PLAYER SXTREM

Música, radio y fotos, todo en uno



El auge de la fotografía digital sigue creciendo y con él el de los visores de fotografías portátiles. El **Sxtrem** de **Sonytec** combina todas las funciones multimedia asociadas con el audio digital con la visualización de imágenes en su pantalla de 4.096 colores. Además, también puede usarse para la lectura de libros electrónicos o para almacenar datos. También dispone de agenda, cronómetro, menús animados y personalizables, etc. La autonomía es de 15 horas.

PVP-R: (con 256 MB de memoria) 235 €

U.S SPECIAL FORCES IN VIETNAM



Auténtica banda sonora de los 60 con Iggy Pop and the Stooges, Deep Purple, The Standells y muchos más...



19 misiones en la campaña para un sólo jugador - ¡17 de las mejores de la versión de PC y 2 nuevas exclusivas para consola!



Dirige un escuadrón de élite de las fuerzas especiales con la máxima estrategia táctica.



Utiliza todo lo necesario para ganar el control del territorio enemigo - reúne inteligencia y planea un ataque aéreo.



¡Comienza una rápida lucha como soldado americano o vietnamita y salta directo a la zona desmilitarizada!

WWW.GATHERING.COM/VIETCONG





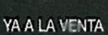
PlayStation 2

PROXIMAMENTE













SECOND SIGHT

De los creadores de Timesplitters y Goldeneye 007







Métete en la piel de John Vattic y vive un intenso viaje a través de la mente donde pasado y futuro se confunden en una alucinante mezcla de infiltración, acción e increíbles poderes psíquicos.









PlayStation 2



"Una ambientación de película... unos efectos gráficos que nos van a dejar boquiabiertos."

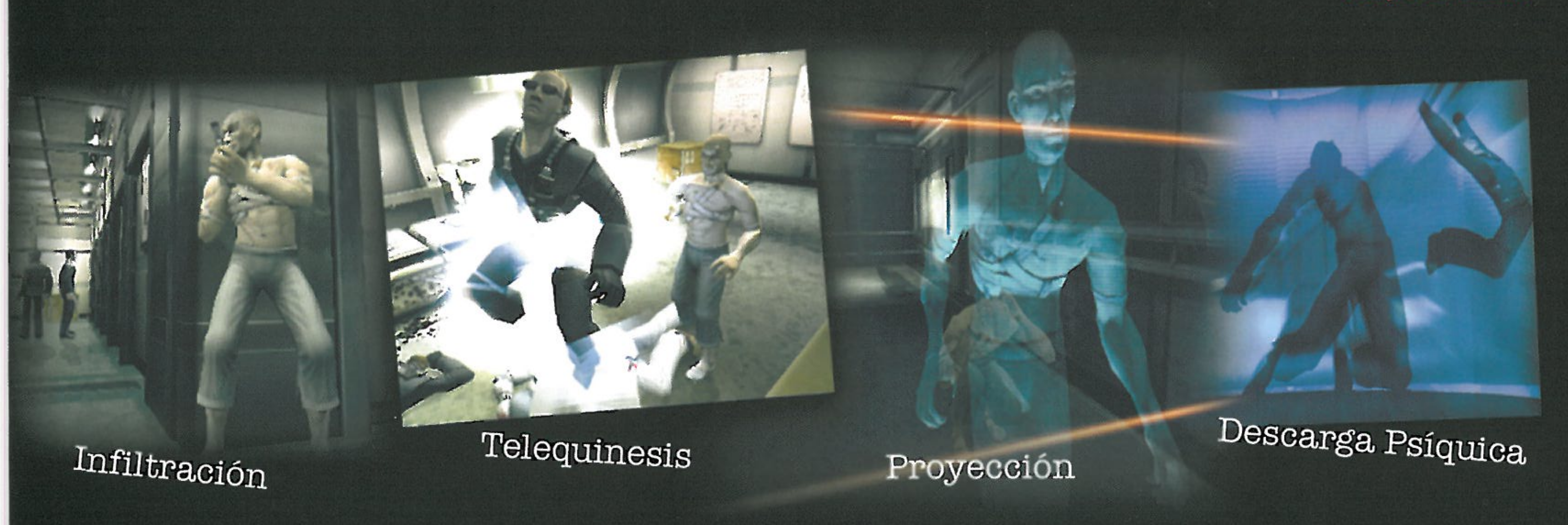
Hobby Consolas

"Una gran aventura de acción. ¡Lo queremos ya!"

Nintendo Acción

"Técnicamente impresionante."

Play 2 Manía



- Apasionante trama que tiene lugar en diferentes dimensiones temporales y en varios escenarios, desde instalaciones médicas secretas hasta las inhóspitas tierras de Siberia.
- 7 increíbles poderes psíquicos: Telequinesis, Curación, Proyección, Encantamiento, Explosión Psíquica, Posesión y Ataque Psíquico.
- Somete la realidad a tu voluntad con un motor de física totalmente interactivo.
- Combina los poderes psíquicos con el uso de las armas y la infiltración para resolver cualquier situación.



FREE RADICAL

www.codemasters.com/secondsight





Un año más, Electronic Arts nos invitó a sus oficinas de Vancouver y San Francisco para mostrarnos sus novedades para los últimos meses de 2004

POR NEMESIS

EA GAMES CAMP

FIFA FOOTBALL 2005

La incorporación del primer toque revoluciona la franquicia FIFA

La jugabilidad ha sido la gran beneficiada por los cambios introducidos por **EA Sports** en esta nueva entrega de *FIFA Football*. Todos los años nos dicen lo mismo, pero en este caso es totalmente cierto, como lo demuestra que en sólo tres horas de juego todos los periodistas allí reunidos acabamos haciendo bicicletas, goles de vaselina y múltiples «toreos» al portero. La culpa la tiene el nuevo sistema de control, en el que se ha potenciado el primer toque y que otorga a ***FIFA Football 2005*** una jugabilidad y una carga adictiva comparables a las de *Pro Evolution Soccer*, su gran rival. Y las novedades no se acaban aquí. Será posible activar el *Off The Ball* en los saques de banda, y ejecutar, gracias a ello, goles como el que marcó Raúl en la última final de Liga de Campeones que disputó el Real Madrid. La animación de los jugadores se ha mejorado (ya no son postes inanimados a la espera de tu pase), las cargas de DVD se han reducido al mínimo y se ha optimizado la conexión On-line, de tal forma que ahora será posible hablar con otros

EL TRIUNVIRATO FIFA

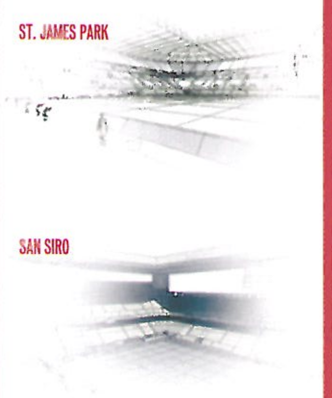
Fernando Morientes, Andriy Shevchenko y Patrick Vieira han sido los *cracks* elegidos por **EA** como imagen de ***FIFA Football 2005***. En el momento de escribir estas líneas, aún se desconocía el destino final de Vieira (Arsenal o Real Madrid), por lo que la gente de **EA Sports** decidió curarse en salud y mostrar al defensa galo con una simple camiseta blanca (¿un guiño a los madridistas?).



■ Como en el fútbol real, el primer toque marcará la diferencia entre un «crack» y un jugador mediocre

ESTADIOS

El valencianista Mestalla es uno de los nuevos estadios que encontraréis en la edición 2005 de *FIFA Football*, junto a otros campos españoles como el Camp Nou o el Santiago Bernabéu. Cada coliseo recrea los cánticos de sus respectivas aficiones, logrando una ambientación escalofriante.





■ Se ha mejorado la definición en los rostros

■ Los «galácticos» de Florentino y la armada blaugrana volverán a medirse las caras en FIFA

jugadores en plena partida vía *Headset*. El editor de jugadores es capaz de generar millones de caras diferentes gracias a sus incontables parámetros (hay 8 diferentes sólo para la nariz). A través del modo Carrera podrás controlar, a lo largo de 15 años, cada aspecto de tu club deportivo, contratando a preparadores físicos para cada línea del campo (defensa, mediocentro, delanteros...), médicos, ojeadores, siempre sujeto a un presupuesto. El parámetro *Job Security* marcará tu posibilidad de ser despedido o ensalzado por la junta directiva durante tu odisea por elevar a tu club a lo más alto de la gloria continental. 18 ligas, incluyendo por supuesto la Segunda División española, 38 selecciones y más de 15.000 jugadores con nombres y aspecto reales te esperan en esta nueva entrega de *FIFA*, con la que **EA Sports** intentará de una vez por todas hacer morder el polvo a la saga *Pro Evolution*. El combate promete ser encarnizado.

«ES QUIZÁ EL FIFA MÁS JUGABLE DE LA HISTORIA»

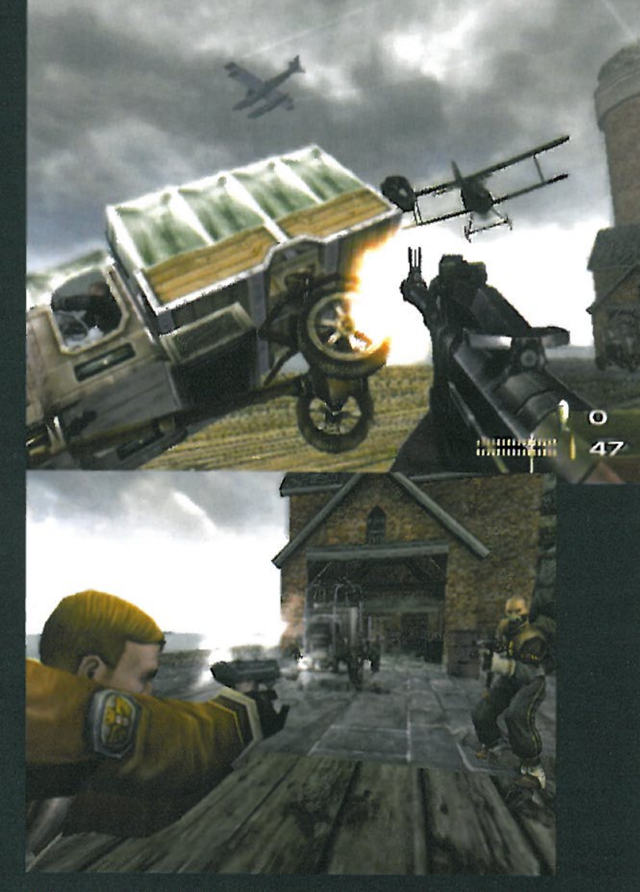
NUEVAS ANIMACIONES

La importancia del juego al primer toque en ***FIFA Football 2005*** ha obligado a los grafistas y programadores a crear nuevas secuencias de animación para todos los aspectos del juego, incluyendo el juego de cabeza y las entradas.



TIME SPLITTERS
FUTURO PERFECTO

EA se hace con los servicios de Free Radical y su fantástico shooter



La acción de Time Splitters Futuro Perfecto transcurrirá en diferentes épocas, en un periodo que va de 1914 a 2401



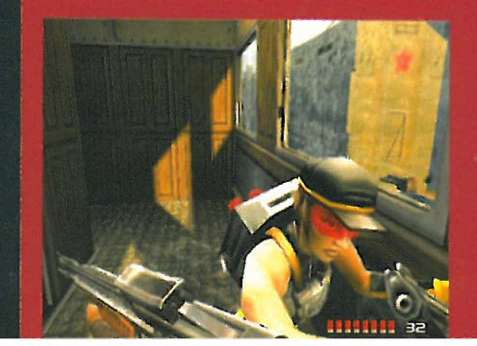


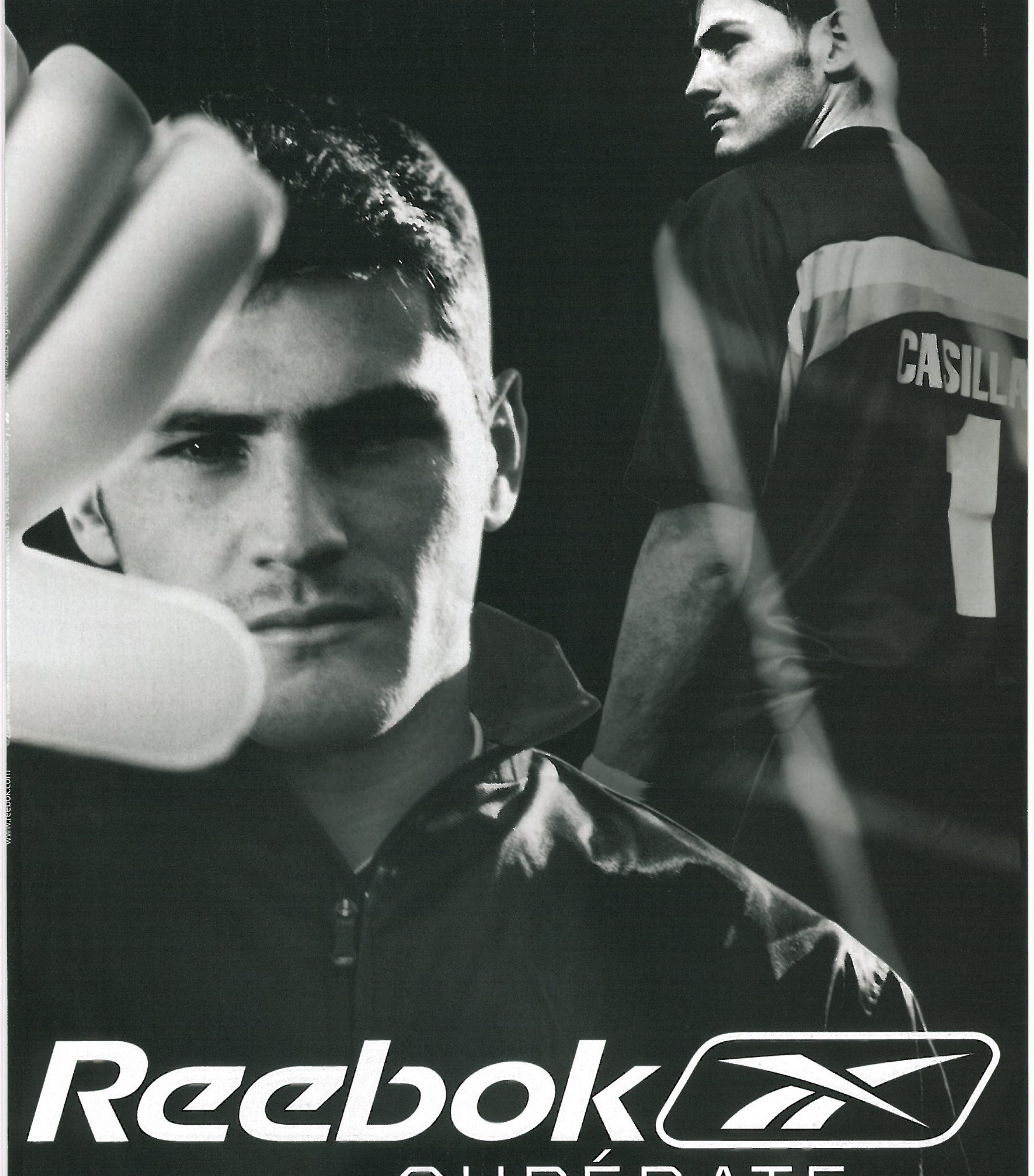
Electronic Arts se está convirtiendo en la pesadilla del resto de sellos europeos. Primero le «levantó» **Criterion** y su impresionante *Burnout 3* a **Acclaim**, y acaba de hacer lo propio con *Free Radical*, autores de la saga *Time Splitters*, hasta ahora distribuida por **Eidos**. *Time Splitters Future Perfect* fue una de las grandes atracciones del **EA Camp**, especialmente por sus sensacionales gráficos, construidos sobre el motor más suave y sólido visto hasta la fecha en **PlayStation 2**. Como en los episodios anteriores, este *shooter* en primera persona nos permitirá saltar en el tiempo, en diferentes periodos que van desde 1914 al 2041, mientras perseguimos a una malvada organización (los *Time Splitters* que dan título a la franquicia), luchando codo con codo con héroes de distintas épocas. Además del modo Historia, que ofrecerá juego cooperativo para dos jugadores, ***Time Splitters Futuro Perfecto*** incluirá modos *Arcade* y *Challenge*, y duelos On-line para 16 jugadores.

«LA NUEVA ENTREGA DE TIME SPLITTERS LLEGARÁ A COMIENZOS DE 2005»

¿DE VERDAD ES UNA PS2?

Era la frase que repetían los asistentes al **EA Camp** al ver la calidad gráfica del juego. Más de un desconfiado miró tras el mueble para comprobar que realmente era una **PS2**.




CASILLAS
1
Reebok
www.reebok.com



THE URBZ SIMS IN THE CITY

En la ciudad, lograr una reputación lo es todo

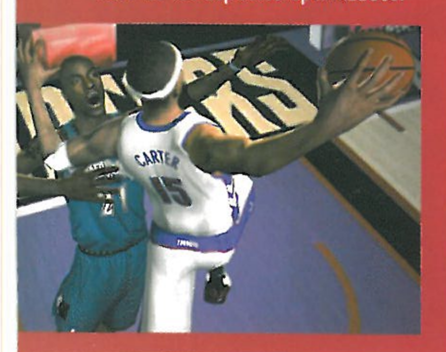
Maxis ha decidido trasladar su exitosa franquicia a la gran ciudad, ofreciendo a los *fans* de *Los Sims* un nuevo universo de mini-juegos, trabajos e interacción con otros personajes. Dota a tu *Sim* de estilo y «actitud» y lánzalo a las calles. Podrás usar la cámara *EyeToy* para decorar la ciudad con tu rostro.



NBA LIVE 2005

La revolución Freestyle continúa con más mejoras

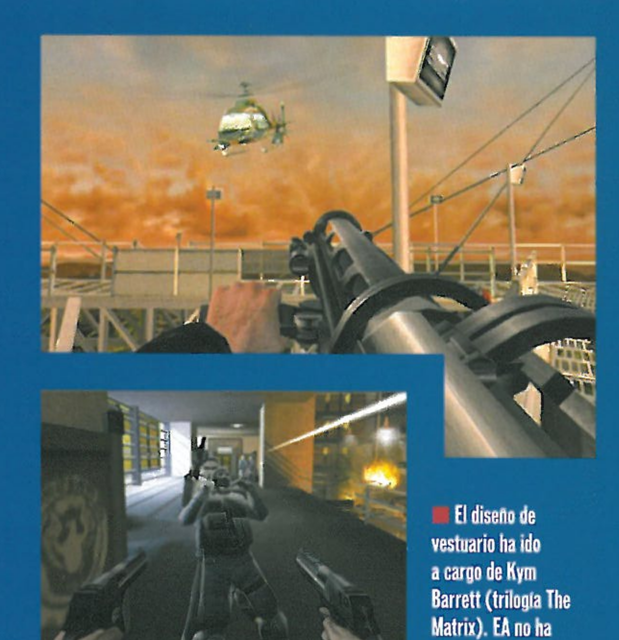
Un nuevo motor gráfico ha permitido a los grafistas de *NBA Live 2005* incluir un nivel de detalle sin precedentes en los simuladores de básquet y una animación más realista para los 10 jugadores en cancha. El juego aéreo (mates, *alley-oops*) ha sido otro de los aspectos optimizados.



GOLDENEYE ROGUE AGENT

¿Para qué salvar el mundo cuando puedes dominarlo?

Bajo el papel de un agente del MI6 suspendido por brutalidad, tendrás ocasión de comportarte como un auténtico antihéroe a las órdenes del mítico Auric Goldfinger, en este sorprendente *shooter* en primera persona con el que podrás saber por fin qué se siente siendo el malo. Reconocerás escenarios clásicos de la filmografía *007* como Fort Knox o el Piz Gloria, y enemigos emblemáticos como el Dr. No, Oddjob, Pussy Galore y Xenia Onatopp. No en vano, la labor de diseño de producción del juego es obra de Sir Ken Adam, creador de todo el universo cinematográfico Bond. Y por supuesto, además del modo Historia, disfrutarás de duelos On-line contra otros usuarios.



El diseño de vestuario ha ido a cargo de Kym Barrett (trilogía The Matrix). EA no ha escatimado en gastos

ODDWORLD STRANGER

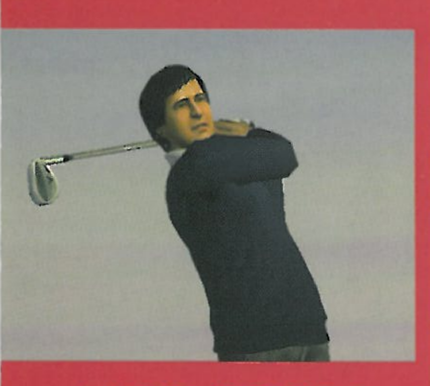
El universo de Abe acoge un western muy particular

La mediación directa de **Electronic Arts** ha hecho posible que ***Oddworld Stranger***, un proyecto inicialmente exclusivo de Xbox, vaya a aparecer también en **PlayStation 2**, aunque de momento sin fecha de aparición (se sospecha que verá la luz en algún punto de 2005). Ubicado en el entorno menos explorado del universo *Oddworld* (el de *Abe's Exodus* y *Abe's Odyssey*), ***Stranger*** es un *western* futurista protagonizado por un humanoide con cara de León, de profesión cazador de recompensas. Alternando entre la vista en primera y tercera persona, el jugador deberá interactuar con todo tipo de criaturas y dar caza a forajidos en un entorno tan hermoso como original.

Deberás tratar con criaturas tan peculiares como este tendero/pollo







TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Severiano Ballesteros, el gran fichaje del nuevo PGA

El golfista cántabro es una de las atracciones principales del nuevo simulador de *golf* de **EA**, en el que podrás crear tus 18 hoyos de ensueño gracias al *TigerProofing*, un generador de campo capaz de alterar cualquier parámetro: desde la distancia de los *fairways* al color de las hojas de los árboles. ¿Y que te parecería participar en un *Legend Tour* junto a maestros de la talla de Arnold Palmer o Jack Nicklaus?

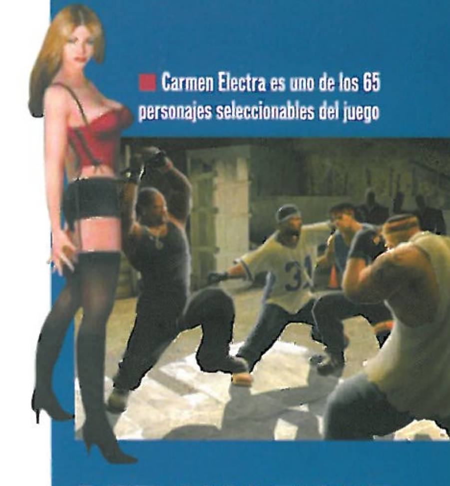
NFS UNDERGROUND 2

Más que un juego de coches, una aventura Tuning

Imagina conducir a tus anchas por una ciudad gigantesca dividida en cinco distritos, retando a otros conductores en carreras ilegales y «tuneando» hasta el infinito más de 30 coches reales (Nissan, Toyota, Honda...), jugando con millones de combinaciones posibles. El sueño existe, o más concretamente cobrará realidad a finales de año cuando la secuela del juego de coches más vendido de 2003 llegue a las tiendas. Y cómo no, ***Need For Speed Underground 2*** añadirá además carreras On-line, con lo que tendrás la oportunidad de hacer el macarra con usuarios de todo el mundo.

«MODIFICA A TU ANTOJO MÁS DE 30 DEPORTIVOS DE LAS PRINCIPALES MARCAS»





Carmen Electra es uno de los 65 personajes seleccionables del juego

DEF JAM FIGHT FOR N.Y.

El sello de Hip-Hop Def Jam patrocina otro beat'em-up

Def Jam Fight For N.Y. huye de las limitaciones del ring para ofrecer peleas para cuatro jugadores en plena calle. Selecciona tu luchador entre más de 40 estrellas del *Hip-Hop* (de *Ghostface* o *Ice-T* a *Snoop Dog*) y utiliza cualquier elemento del escenario (botellas incluidas) para abrir la cabeza de tus rivales. Todo vale con tal de quedar en pie.

ACTIVATE 2004

Un año más, Activision congregó a toda la prensa internacional para presentar su próximo catálogo

POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

Barcelona fue la ciudad elegida para la celebración del **Activate 2004**. Una pequeña «feria de muestras» en la que la compañía americana presenta cada año a la prensa internacional sus novedades para los próximos meses. Por primera vez se celebró en España, lo que sirvió para que la compañía homenajeara en cierta forma a nuestro país por la excelente acogida que han logrado sus títulos en nuestro mercado, lo que les ha llevado a establecerse independientemente y pasando a ser ellos mismos los que distribuyan sus juegos, ya que hasta la fecha era **Proein** la compañía encargada de hacerlo. En un acto de bienvenida espectacular, Scott Doddin, vicepresidente de **Activision Europa**, dio paso a Ron Doornink, CEO de **Activision**, que nos contó cuál era la extraordinaria situación económica de la compañía y los planes de cara al futuro. Además de confirmarnos que ya estaban trabajando para la nueva **PSP**, nos mostró cuáles iban a ser sus estrategias con el fin de convertirse en uno de los grandes referentes del mercado. Políticas de *marketing* valiente, apoyo al Punto de Venta y potenciación de sus franquicias serán los ejes en los que se apoye la compañía. De esta forma, **Activision** pretende dirigirse al gran mercado, procurando sustentar al máximo sus títulos más renombrados y convertirlos en sagas que el usuario identifique con calidad y jugabilidad. Esta presentación fue acompañada por actores disfrazados de *La Guerra De Las Galaxias* y por vídeos espectaculares de los juegos que se presentaron, con *Making Offs* antológicos (esperemos que algunos de ellos se incluyan como extra en los títulos que salgan a la venta). Tras la charla de bienvenido, los productores y desarrolladores de cada título nos fueron explicando uno a uno los juegos.

ACTIVISION 1979-2004 25th ANNIVERSARY

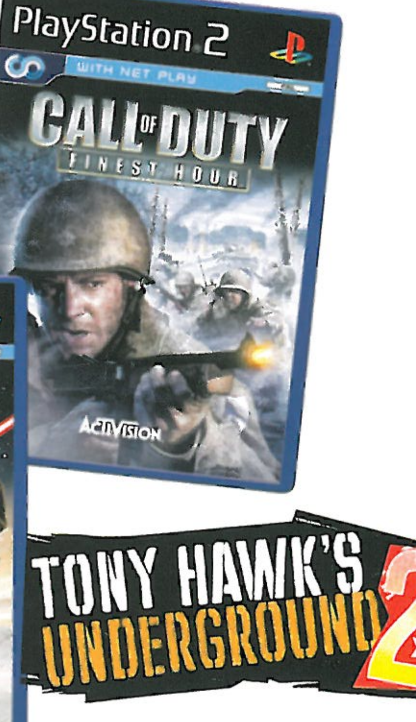
El **Activate** de este año era especial. Y no sólo porque se celebrara en nuestro país o porque coincidiera con la puesta de largo de la filial de la compañía en España, sino porque se cumplían nada menos que 25 años desde la inauguración de la compañía. Un cuarto de siglo repleto de sueños en forma de videojuego y con unas perspectivas de futuro muy optimistas a tenor de la calidad de lo presentado.

ACTIVISION EN ESPAÑA

Eduardo López, *Brand Manager* de **LucasArts**; Susana González, *Marketing Manager* y Javier Rodríguez, *Brand Manager* de **Activision**, en un momento de la presentación de Barcelona. Los tres conforman el equipo de *Marketing* que va a tratar de convertir a **Activision** en una de las distribuidoras más importantes de España. Desde **PlayStation 2 Revista Oficial** les deseamos la mejor de las suertes en este nuevo proyecto.







TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

X-MEN LEGENDS



Las armas típicas de las películas también han sido incluidas con total fidelidad en el juego

FECHA PREVISTA
SEPTIEMBRE 2004

STAR WARS BATTLEFRONT

Participa en la batalla por la galaxia defendiendo el bando que tú elijas

Lo tenemos fácil. **LucasArts** nos permite alistarnos en uno de los 4 ejércitos que batallan en la galaxia (los rebeldes, el Imperio, el ejército Clon o los droides de la Federación de Comercio) y elegir ser uno de los 20 soldados incluidos. Cada uno tiene sus propias armas y habilidades, así como más de 15 diferentes vehículos a su disposición, incluyendo los legendarios *AT-ST*, *X-Wing* (ala X) o las motos del planeta de los *Ewoks*. Las contiendas tienen lugar en 15 escenarios situados en 10 planetas (los conocidos Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine y Naboo entre otros). ***Star Wars Battlefront*** será compatible con **PS2** On-line, lo que permitirá luchar simultáneamente hasta 16 jugadores y utilizar las funciones de chat del *Headset* de **PS2**. Sus modos de juego para un jugador ponen la guinda a uno de los mejores títulos de la saga.

MERCENARIES

Conviértete en un soldado de alquiler y lucha por dinero

FECHA PREVISTA
FEBRERO 2005

Es probablemente uno de los juegos de combate bélico más originales de los últimos tiempos. Nos metemos en la piel de un mercenario que acepta la oferta económica de un ejército para ayudarles en su guerra. De esta manera, y con Corea del Norte como escenario, según la oferta que aceptemos serán unos u otros los enemigos a batir. A su vez, dependiendo de nuestra elección, también seremos atacados por uno o por otros contendientes. Podremos elegir entre ser un ex-soldado americano, un agente secreto británico o un cazarrecompensas sueco. Deberemos establecer alianzas con las diferentes facciones con el objetivo de obtener el armamento necesario para completar las misiones.

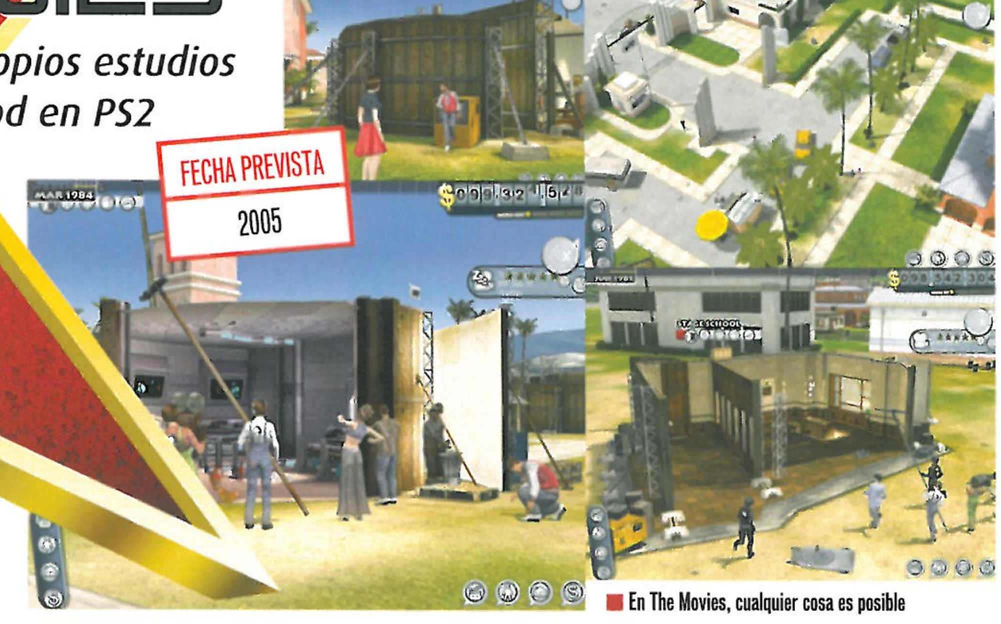
«PODREMOS INTERACTUAR CON TODOS LOS ELEMENTOS DEL ESCENARIO»

THE MOVIES

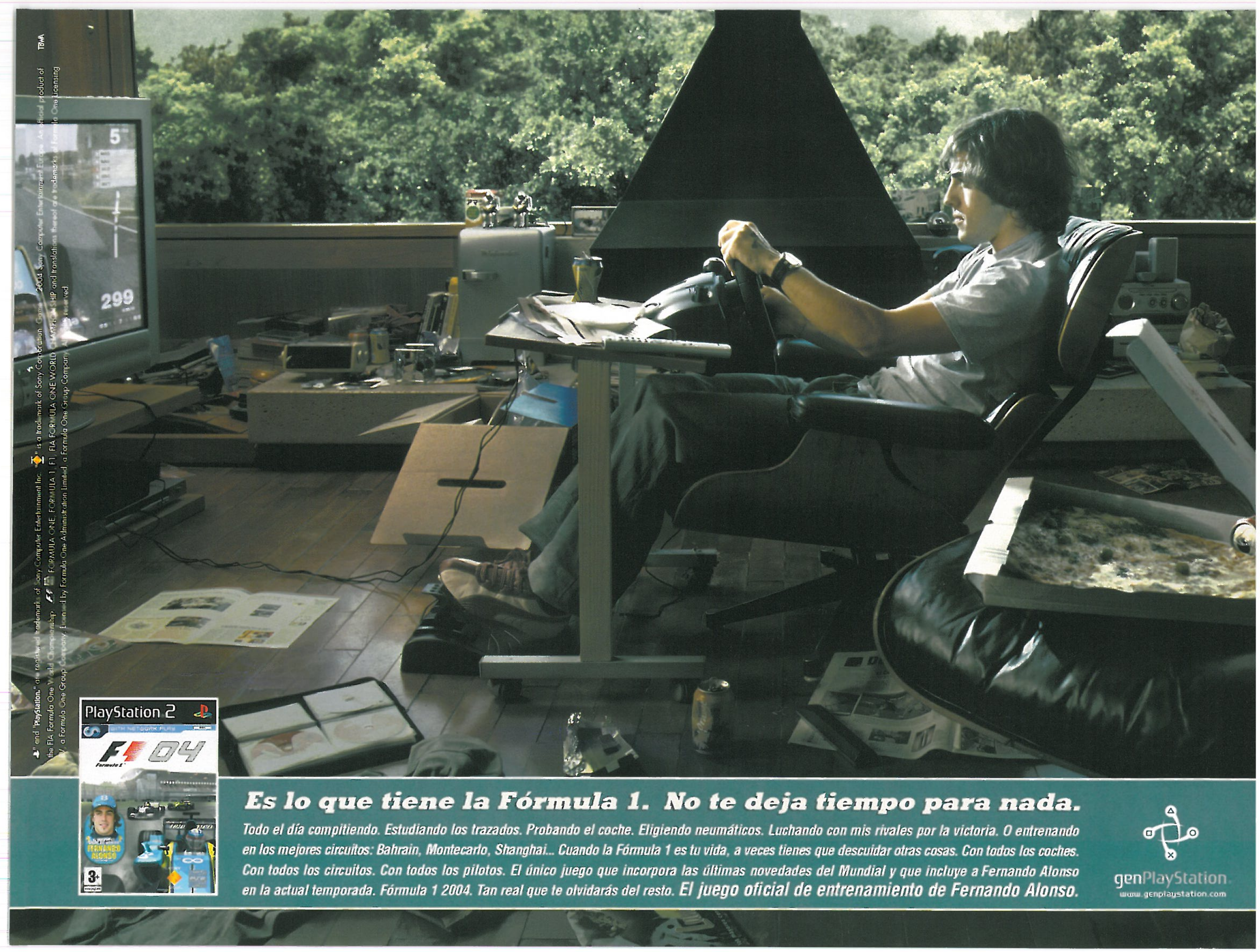
Construye y controla tus propios estudios cinematográficos. Hollywood en PS2

FECHA PREVISTA
2005

Peter Molyneux es la prodigiosa mente que está detrás de esta maravilla. Un juego de esos que nos invitan a pensar que no todo está inventado (a pesar de las referencias ineludibles a *SimCity* o *Theme Hospital*). ***The Movies*** permite al jugador construir y controlar sus propios estudios de cine en Hollywood. Seremos capaces de crear películas, contratar actores, elegir iluminación, sonido, escenarios... Todo lo imaginable para concebir una obra maestra del séptimo arte. Dispondrá de dos modos de juego principales. En el primero el objetivo consiste en realizar películas, mientras que en el segundo deberemos levantar el mejor estudio cinematográfico del mundo.



En The Movies, cualquier cosa es posible

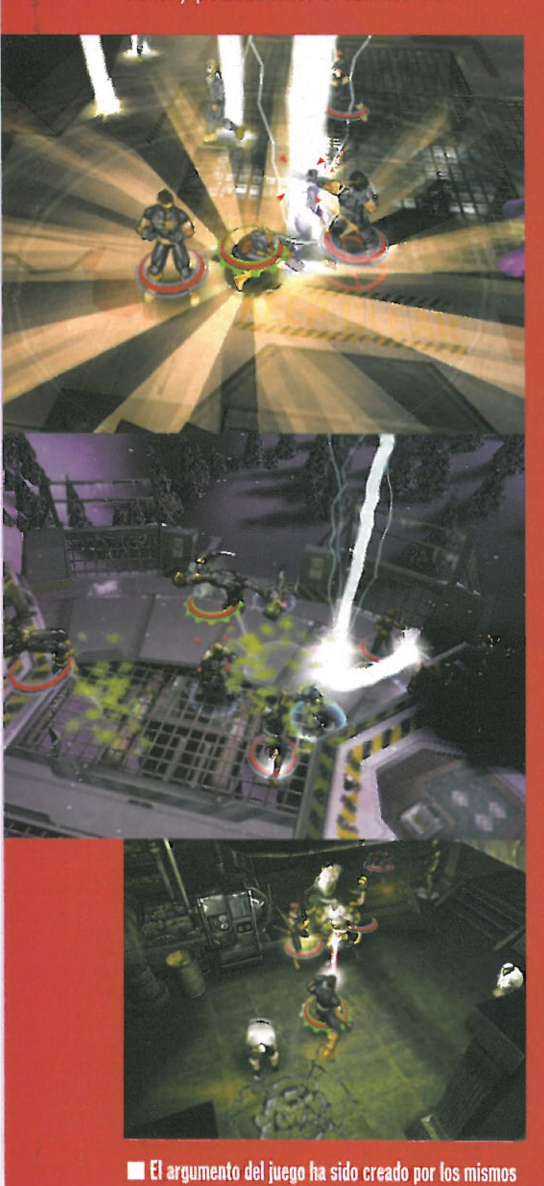

PlayStation 2
F1 04
Formula 1
FERNANDO ALONSO
3+
Es lo que tiene la Fórmula 1. No te deja tiempo para nada.
Todo el día compitiendo. Estudiando los trazados. Probando el coche. Eligiendo neumáticos. Luchando con mis rivales por la victoria. O entrenando en los mejores circuitos: Bahrain, Montecarlo, Shanghai... Cuando la Fórmula 1 es tu vida, a veces tienes que descuidar otras cosas. Con todos los coches. Con todos los circuitos. Con todos los pilotos. El único juego que incorpora las últimas novedades del Mundial y que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada. Fórmula 1 2004. Tan real que te olvidarás del resto. El juego oficial de entrenamiento de Fernando Alonso.
genPlayStation
www.genplaystation.com
TBWA

FECHA PREVISTA
OCTUBRE 2004

X-MEN LEGENDS

PS2 recibe al primer Action/RPG protagonizado por los fantásticos héroes de Marvel

Seleccionar y equipar a un equipo de *X-men* para la batalla es la base del juego. El objetivo es combinar las habilidades de unos y otros para combatir el mal, sortear obstáculos y, como siempre, salvar a la humanidad. Un juego de equipo, en el que la elección de uno u otro héroe determinará el éxito en cada fase. Tendremos 15 héroes a nuestra disposición, de entre los que escogeremos a 4 antes de cada misión. Según vayamos progresando en las fases, se incrementarán y potenciarán sus habilidades.



■ El argumento del juego ha sido creado por los mismos que se encargan de idear las historias de los cómics



■ Podremos crear y diseñar nuestro propio Graffiti

FECHA PREVISTA
OTOÑO 2004

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

El torneo de skaters más salvaje del universo

No sólo es bueno y jugable, sino que también es de los títulos más hilarantes que podremos encontrar. En esta ocasión Hawk recluta a los mejores *skaters* del globo y les propone competir en dos equipos distintos en diferentes ciudades del mundo (Barcelona entre ellas). La cosa consiste en finalizar cada una de ellas, completando todos los objetivos y consiguiendo la mayor cantidad de puntos posible. Respecto a su predecesor, la cantidad de movimientos es ahora increíble, con docenas de combinaciones y piruetas. Además, la interactividad con los escenarios es ahora mucho más notable, de tal forma que podremos (por ejemplo) derruir uno de los edificios que conforman el escenario del juego y transformar así totalmente la ciudad. La mayoría de las pruebas son todo un derroche de imaginación y buen humor, y los diálogos y escenas entre fase y fase son antológicas (os garantizamos que las carcajadas están más que aseguradas).





CALL OF DUTY FINEST HOUR

Por fin llega a PS2 el shooter del año

FECHA PREVISTA
INVIERNO 2004

La Segunda Guerra Mundial ha sido llevada a las pantallas de los videojuegos con absoluta maestría en ***Call Of Duty***, sin duda uno de los títulos más premiados de los últimos tiempos en su versión para PC. Ahora llega a **PlayStation 2** con su fuerza intacta, y ofreciendo a todos los amantes de los *shooters* en primera persona toda la acción y la intensidad bélica imaginable. Podremos experimentar el fragor de la batalla desde los ojos de un soldado americano, británico o ruso, según la misión en la que estemos. Dispondremos del arsenal de la época, con más de 30 armas diferentes provenientes del ejército ruso, británico, americano y alemán.



Se podrá jugar On-line en diferentes modos de juego

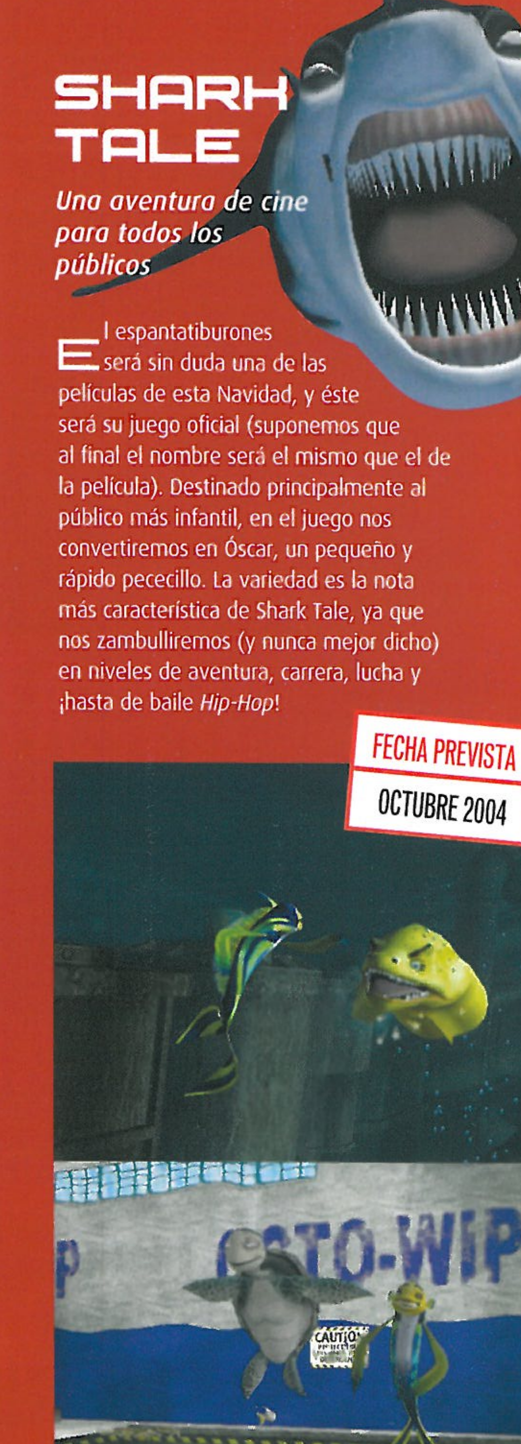


SHARK TALE

Una aventura de cine para todos los públicos

El espantatiburones será sin duda una de las películas de esta Navidad, y éste será su juego oficial (suponemos que al final el nombre será el mismo que el de la película). Destinado principalmente al público más infantil, en el juego nos convertiremos en Óscar, un pequeño y rápido pececillo. La variedad es la nota más característica de Shark Tale, ya que nos zambulliremos (y nunca mejor dicho) en niveles de aventura, carrera, lucha y ¡hasta de baile *Hip-Hop*!

FECHA PREVISTA
OCTUBRE 2004





SÉ EL PRIMERO EN PROBAR NEED FOR SPEED 2

ANTES DE SU LANZAMIENTO

POR SÓLO 1€

EN EXCLUSIVA EN BLOCKBUSTER®

COMPRA BURNOUT3,



Y LLÉVATE GRATIS ESTE VOLANTE PARA PS2



VOLANTE VALORADO EN 29,99€

Promoción *Need for Speed 2*. La prueba de Need for Speed 2 consistirá en el alquiler de una demo jugable que incluye circuito de tres tramos por ciudad. El alquiler de la demo se podrá realizar desde el 1/9/04 y hasta el día anterior al lanzamiento del título. El alquiler será válido por 1 día. Este alquiler no dará derecho a ninguna de las tres promociones incluidas en el programa Gameclub®. En caso de retraso en la devolución se aplicará la tarifa vigente en tienda. Promoción no acumulable a otras promociones.

Promoción *Burnout 3*. Promoción válida hasta fin de existencias (500 volantes) y a partir del 8/9/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



Prince of Persia 2

El lado más siniestro del clásico de Jordan Mechner se deja sentir en la segunda entrega de la saga

■ Algunos elementos decorativos nos servirán para activar mecanismos como estos pinchos, dispuestos para trinchar a nuestros incautos oponentes

POR R. DREAMER

La primera entrega de *Prince Of Persia* no recibió la acogida que cabía esperar entre los usuarios si se tienen en cuenta las excelentes críticas que le dedicó la prensa especializada. Fue sin duda una de las mejores producciones de **Ubi Soft** de los últimos tiempos y así lo ha debido entender la compañía, ya que no tardó mucho en poner en marcha la maquinaria de sus estudios de Montreal para desarrollar la segunda parte. El pasado 4 de agosto fuimos invitados a las oficinas de **Ubi Soft** en las afueras de Madrid donde Yannis Mallat, Productor Ejecutivo de ***Prince Of Persia 2***, nos dio a conocer las excelencias de uno de los títulos llamados a convertirse en estrellas este año. La versión que tuvimos la oportunidad de probar se encontraba a un 70%, por lo que aún quedan algunos detalles por perfilar antes de que llegue a nuestras manos el juego terminado. Yannis nos explicó que **Ubi Soft Montreal** comenzó a trabajar en ***POP2*** antes de dar los últimos retoques a la primera entrega. De esta forma querían aprovechar el ritmo que se alcanza cuando se está terminando un proyecto y el alto rendimiento que se obtiene de las herramientas utilizadas en el proceso. Un claro ejemplo es el motor gráfico. Ya en *Prince Of Persia: The Sands Of Time* se alcanzaba un nivel realmente brillante para **PlaySta-**



Prince Of Persia 2 aprovecha como pocos juegos los elementos que nos rodean en un escenario. Por ejemplo, permitiendo que utilicemos el mástil de un barco como punto de apoyo para girar golpeando a los enemigos que nos rodean o deslizarse por una pared rasgando con una espada un estandarte.





■ La iluminación juega un papel fundamental en los espectaculares gráficos



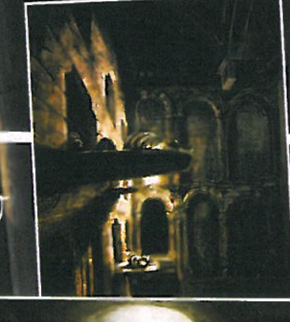
■ La acción será una constante en todos los niveles del juego

«EL PRÍNCIPE DE PERSIA HA SUFRIDO UNA EVOLUCIÓN QUE LE CONVIERTE EN UN PERSONAJE MÁS OSCURO Y ADULTO QUE EN LA PRIMERA PARTE»

tion 2 que parecía difícil de superar, pues ellos lo han conseguido consiguiendo incorporar un 25% más de texturas, animaciones y efectos que marcan una clara diferencia entre las dos partes. La iluminación dinámica en particular, convierte algunos escenarios en una auténtica delicia para la vista, o la niebla que han creado en determinados entornos, afectada tanto por el movimiento del personaje como por los de su espada o ataques especiales. Hasta llegar al efecto de cámara lenta, sólo que en esta ocasión mientras el resto del mundo se mueve como un caracol, el protagonista continúa repartiendo mandobles a una velocidad normal aprovechando la ventaja. ▫

más allá del tiempo

La labor de los artistas que han concebido los escenarios del juego no sólo ha consistido en diseñar parajes y maravillas arquitectónicas de «Las Mil y Una Noches», también han tenido que apelar a las musas para imaginarse dichos lugares en las diferentes épocas temporales que visitará el príncipe en su aventura, teniendo en cuenta los cambios que éste pueda provocar.

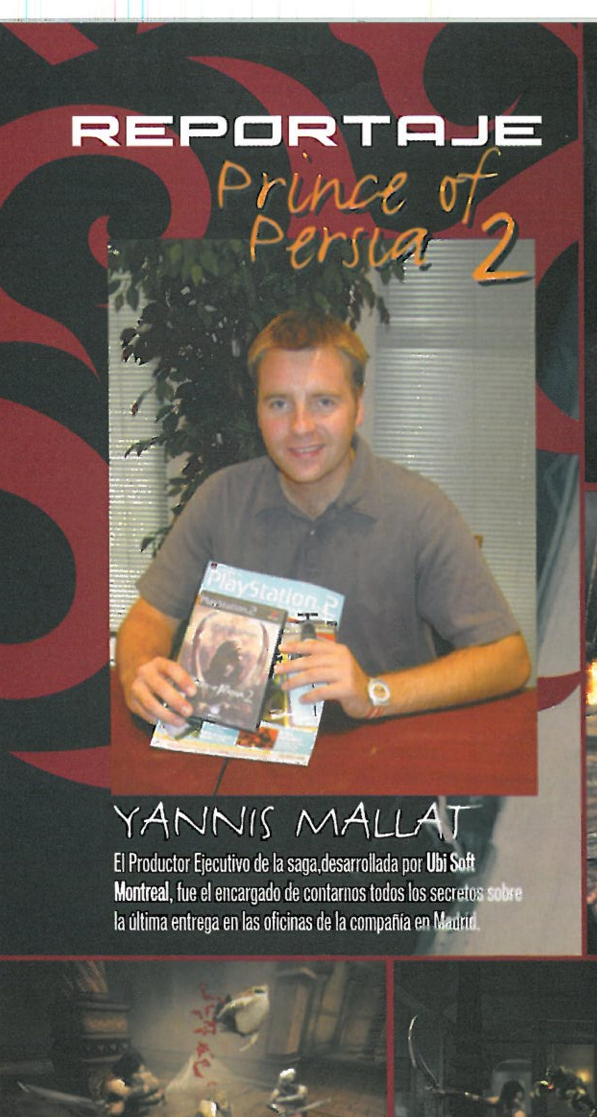






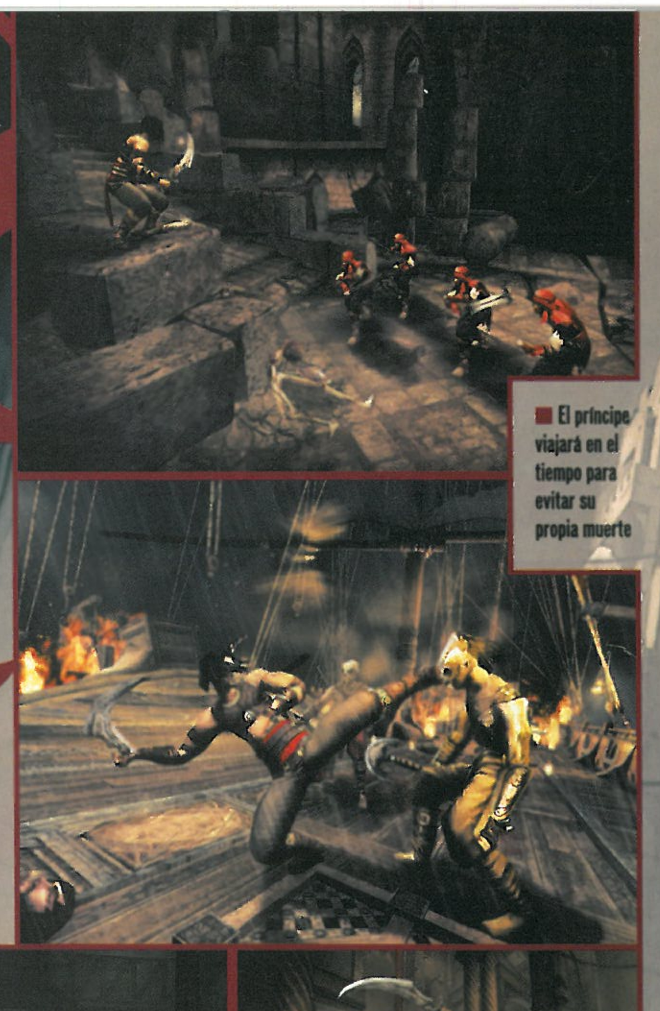
REPORTAJE

Prince of Persia 2



YANNIS MALLAT

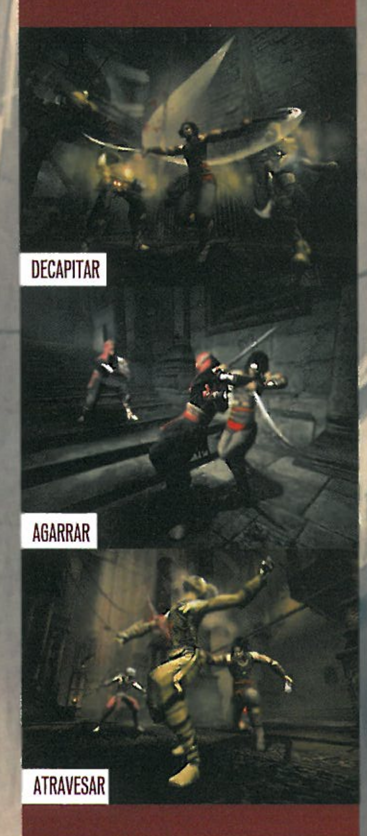
El Productor Ejecutivo de la saga,desarrollada por **Ubi Soft Montreal**, fue el encargado de contarnos todos los secretos sobre la última entrega en las oficinas de la compañía en Madrid.



El príncipe viajará en el tiempo para evitar su propia muerte

Sistema de lucha libre

Para mejorar la sensación de control durante los combates, se ha reestructurado el sistema de lucha casi por completo. Ahora hay muchas más opciones evitando que el jugador pueda parecer un mero espectador después de apretar un botón, incluyendo impactantes movimientos para «rematar» enemigos.



DECAPITAR

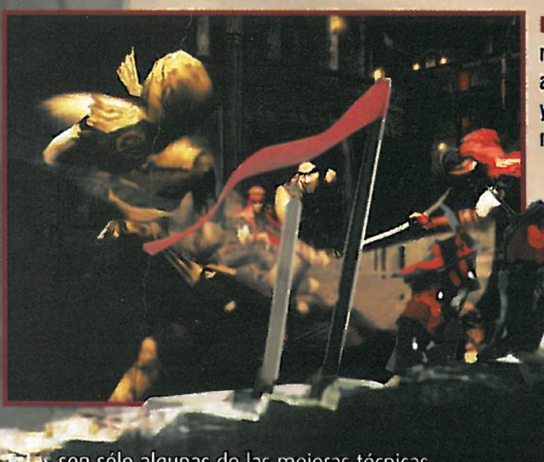
AGARRAR

ATRAVESAR



Final Bosses

Uno de los grandes cambios ocurridos en ***Prince Of Persia 2*** ha sido la incorporación de jefes finales. Siguiendo el esquema clásico, todos han sido provistos de patrones de ataque únicos y prometen ser tan espectaculares como el que pudimos ver en la presentación, un gigantón al que, a pesar de su temible aspecto, no le faltaban puntos débiles donde hacerle daño.



Podemos recoger las armas enemigas y utilizarlas a nuestro favor

Estas son sólo algunas de las mejoras técnicas llevadas a cabo en *Prince Of Persia 2*, que lleva casi al límite el *hardware* de la consola. Pero sin lugar a dudas, el principal cambio ha sido el nuevo estilo del príncipe. Ahora nos encontramos ante un personaje mucho más adulto, dotado hasta cierto punto de un aire siniestro. Algo que no es de extrañar cuando se sabe que está huyendo de la muerte, viajando en el tiempo para alterar la historia y salir vencedor ante la mismísima parca. Las novedades también han afectado al sistema de lucha que en *POP2* ofrece un mayor grado de control y libertad al jugador, como podrá comprobar combatiendo contra los 12 tipos de enemigos diseñados para la aventura. Entre estos últimos no se encuentran los jefes finales, que se convierten en auténticos retos incluso para los aventureros más experimentados. La acción es parte importante de *POP2*, pero los desarrolladores no se han olvidado de plantear acertijos y *puzzles*. En lo que a la banda sonora se refiere, **Ubi Soft** ha firmado con una joven banda llamada Godsmack.

«SE HA OPTIMIZADO UN 25% EL MOTOR GRÁFICO UTILIZADO EN POP»

PARA SIETE CRIMINALISTAS DE ÉLITE,
ENCONTRAR A UN ASESINO EN SERIE ES UN PROCESO DE ELIMINACIÓN.
LA SUYA.



JAMES TODD SMITH AKA
LL COOL J

JONNY LEE MILLER

CAZADORES DE MENTES

MINDHUNTERS

INTERMEDIA FILMS y DIMENSION FILMS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE AVENUE PICTURES y OUTLAW EN ASOCIACIÓN CON WEED ROAD PICTURES
UNA PELÍCULA DE RENNY HARLIN JAMES TODD SMITH AKA LL COOL J JONNY LEE MILLER KATHRYN MORRIS "MINDHUNTERS" PATRICIA VELASQUEZ CLIFTON COLLINS JR. EION BAILEY WILL KEMP CON VAL KILMER y CHRISTIAN SLATER
CASTING DE MONIKA MIKKELSEN VESTUARIO DE LOUISE FROGLEY MÚSICA DE TUOMAS KANTELINEN MONTAJE DE PAUL MARTIN SMITH G.B.F.E. NEIL FARRELL DISEÑO DE PRODUCCIÓN CHARLES WOOD DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT GANTZ
PRODUCTORES EJECUTIVOS MORITZ BORMAN GUY EAST NIGEL SINCLAIR RENNY HARLIN CO-PRODUCTORES EJECUTIVOS BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN
PRODUCIDA POR CARY BROKAW JEFFREY SILVER BOBBY NEWMYER REBECCA SPIKINGS UNA HISTORIA DE WAYNE KRAMER
GUIÓN DE WAYNE KRAMER y KEVIN BRODBIN DIRIGIDA POR RENNY HARLIN

DIMENSION FILMS INTERMEDIA DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS AURUM

www.aurum.es

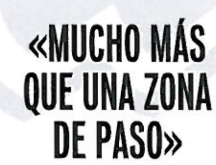


GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

■ C.J. contará con una distancia de visión cuatro veces superior a la de Vice City

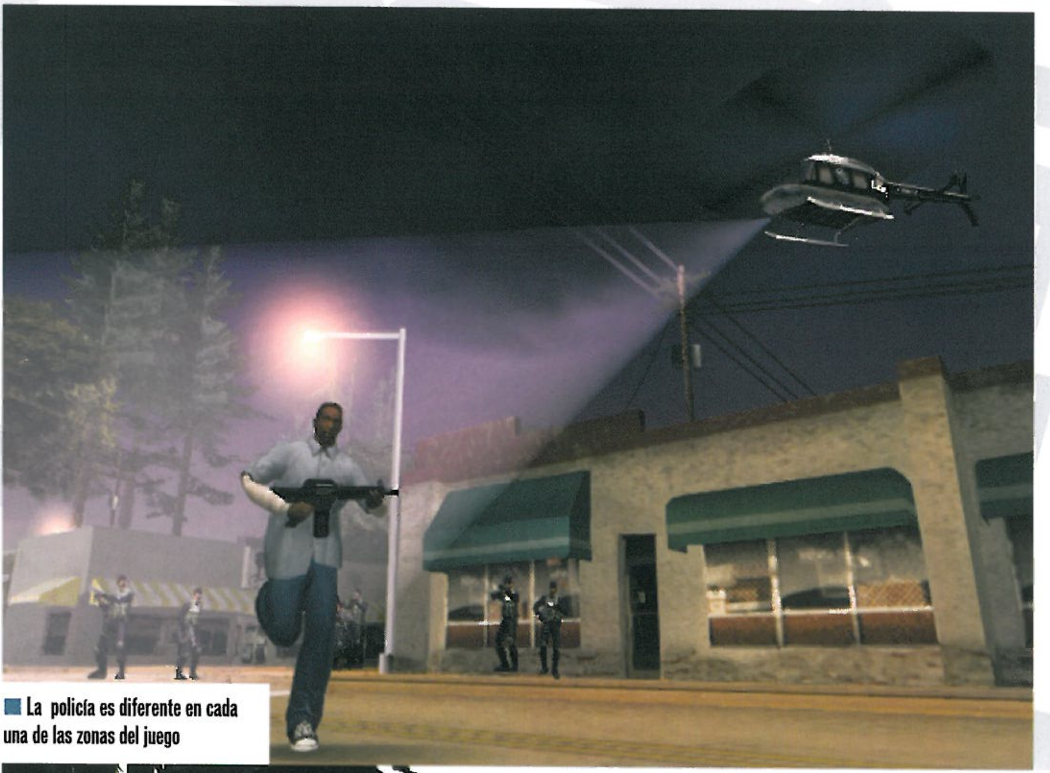
El countryside o la vida más allá de la ciudad...

Si hay alguien que a estas alturas todavía piensa que el nuevo *GTA* será una versión *gansta* de *Vice City* con mayor extensión, el *countryside* es sólo la primera prueba de que no se puede estar más equivocado. Y es que, desde las primeras fases de producción del juego hace ya dos años, uno de los principales retos que se marcó **Rockstar North** era trasladar la acción a un entorno rural, recreando así el contraste entre dos zonas tan tradicionalmente opuestas como el campo y la ciudad. El resultado son kilómetros y kilómetros de paisaje agreste que aportan al juego un aspecto completamente diferente al que nos tiene acostumbrados la saga *GTA* y que constituyen un nexo de unión entre ciudades mucho más realista que un simple puente. Esto no quiere decir que el *countryside* vaya a ser una tranquila zona de paso, sino que constituye un área más de San Andreas perfectamente integrada en el mapa y en el argumento donde, además de bosques y montañas, encontraremos localidades con lugareños totalmentes diferente a los que habitan en las grandes urbes. Para salir airosos, habrá que recurrir a lo







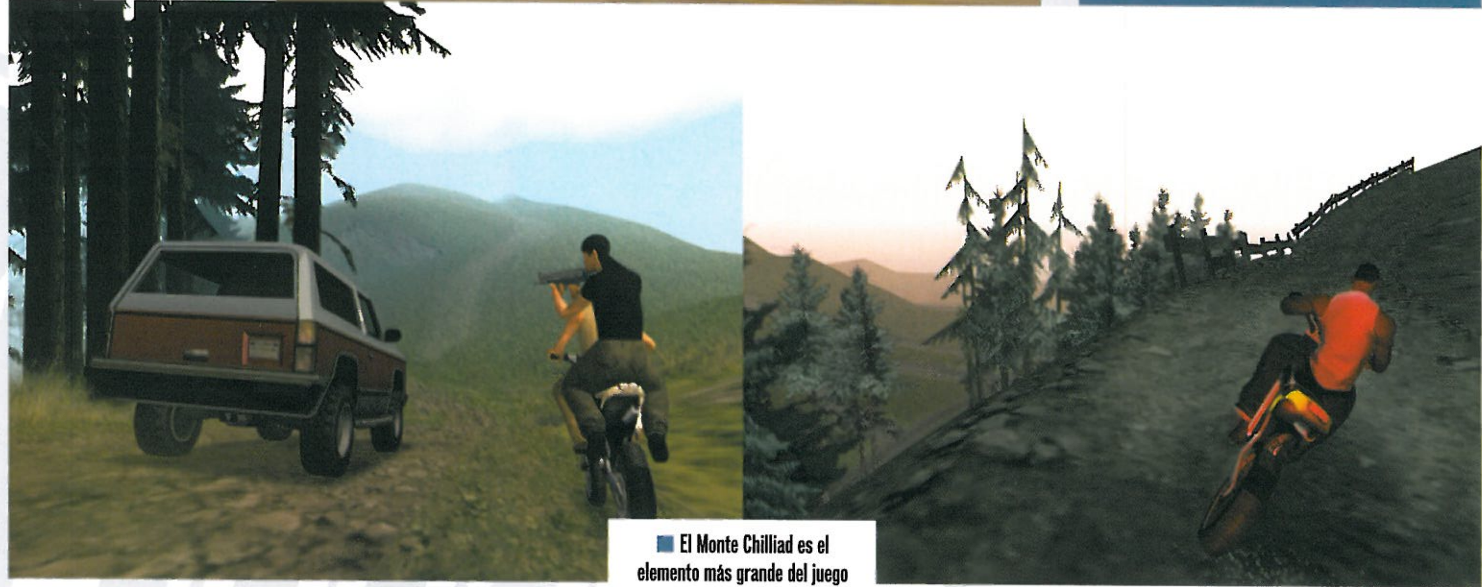


La policía es diferente en cada una de las zonas del juego



CONDUCIENDO CAMPO A TRAVÉS

Uno de los principales atractivos de esta zona es la posibilidad de pilotar nuevos vehículos preparados para terrenos irregulares como el *monster truck* sobre estas líneas y cuya tracción a las cuatro ruedas nos será de gran utilidad.



El Monte Chilliad es el elemento más grande del juego

de siempre: robar coches y completar misiones, aunque esta vez en un ambiente extraño para el protagonista, más habituado a las conflictivas calles de Los Santos. Pero, por encima de todo esto, el aspecto que hace del *countryside* toda una experiencia nueva es la conducción campo a través sobre superficies tan irregulares como prados, colinas... O el enorme Monte Chilliad, que con sus 2.500 metros de altura constituye el elemento de mayor tamaño del juego. Como no podía ser de otra forma, tendremos para nuestro uso y disfrute unos cuantos vehículos nuevos tan robustos como un *monster truck*, un *quad* o hasta un camión cisterna que C.J. se llevará de una gasolinera ayudado por una resuelta joven de rostro familiar para los seguidores de la saga... Otro viejo conocido que reaparece es el aeroplano *Dodo*, muy práctico a la hora de cubrir grandes distancias y de recrearse con el detallado paisaje de la campiña a vista de pájaro. Los apasionados del volante tal vez elijan viajar sobre cuatro ruedas, en cualquier caso, en los desplazamientos no habrá que sufrir ni un segundo de carga y la transición del campo a la ciudad será tan natural como ir viendo edificios aparecer a lo lejos. Y esto es sólo una parte de San Andreas: en el horizonte, las empinadas calles de San Fierro...



«NOS ENCONTRAREMOS VIEJOS CONOCIDOS DE LA SAGA»

PlayStation®2 en la Campus Party





Bajo este espectacular edificio se alojó la Campus Party



Por primera vez, PlayStation 2 formó parte de la mayor concentración de juego On-line del país

La Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia fue, un año más, el escenario de la **Campus Party**, que con cerca de 4.500 asistentes se consolida como una de las concentraciones On-line más importantes de Europa. Esta edición fue además especial, ya que ha sido la primera en acoger a cientos de usuarios de **PS2** que pudieron participar en competiciones On-line, y asistir a conferencias y demostraciones técnicas de cuatro títulos punteros de **Sony C.E.**: *SOCOM II U.S. Navy Seals*, *Killzone*, *Eye Toy Chat* y *Esto Es Fútbol 2005*. Los afortunados asistentes a la **Campus Party** han sido los primeros en ver en acción estos dos últimos títulos, verdaderas primicias que nos sorprendieron por su increíble uso de la cámara *EyeToy*. **Sony C.E.** estuvo representado en el **Campus Party** por Jorge Huguet (Jefe de Marketing de **Sony C.E.** España), Araceli Pérez (Relaciones Públicas), Monica Revilla (*Interactive Media Manager*) y Carlos Burdalo (Responsable del Servicio Técnico). Ellos fueron los encargados de guiarnos entre el maremagnum de gente, además de enseñarnos las bondades de Valencia, incluidas sus soleadas playas. Estamos totalmente seguros que el año que viene el número de usuario de **PlayStation 2** en la **Campus Party** será aún mayor.

LOS JUEGOS DE LA CAMPUS PARTY

EYE TOY CHAT

Transforma tu PlayStation 2 en un genuino videoteléfono

El español Luis Fernández, productor de ***Eye Toy Chat***, se encargó de presentar en la **Campus Party** esta nueva y sorprendente herramienta para la cámara digital de **PS2** con la que, unido a una conexión de banda ancha, convertirás la consola de **Sony** en un videoteléfono. ***Eye Toy Chat*** te permitirá hablar con gente de toda Europa (Videoconferencia), dejar mensajes de vídeo (Video-mail), entrar en salas de videochat (16 personas) y jugar a los barcos y al ajedrez mientras hablas.







SOCOM II

La Campus fue un campo de batalla

Aunque no es precisamente una novedad, ***SOCOM II US Navy Seals*** fue con diferencia el juego On-line más disfrutado entre los usuarios de **PS2** que asistieron a la **Campus Party**. Desde Estados Unidos se desplazó para la ocasión Seth Luisi, *Senior Producer* de ***SOCOM II***, para narrar a los asistentes la experiencia de desarrollar uno de los mejores *shooters* On-line del catálogo de **PlayStation 2**. Lo que no nos quiso contar es cuando sacarán *SOCOM III*...



■ Seth Luisi, senior producer de SOCOM, no quiso perderse la Campus Party

KILLZONE

Jamás has visto nada igual en PS2

Marcos Domenech regresó a su Valencia natal desde Amsterdam, donde trabaja como *Marketing Artist* de **Guerrilla**, para mostrarnos una nueva *beta* de ***KillZone***, el *shooter* más esperado del año, y enseñar a los asistentes del campus cómo creó imágenes tan impactantes como la que acompaña estas líneas. El juego, a la venta en noviembre.

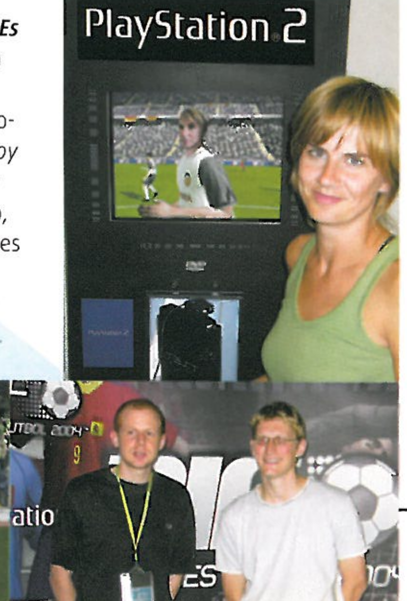


■ En el corazón de Guerrilla, un español llamado Marcos Domenech está creando imágenes tan espectaculares como ésta

ESTO ES FÚTBOL 2005

Integra tu cara en tu futbolista favorito

Simon Hermitage y Jamie Gerig (diseñadores de ***Esto Es Futbol 2005***) llegaron a Valencia con una noticia bajo el brazo: la incorporación al juego de la tecnología *EyeToy Cameo*. Usa la *EyeToy* para sacarte una foto de frente y perfil y *Cameo* generará tu rostro, lo animará y al fin sabrás lo que es vestir la camiseta de tu equipo favorito a pie de campo. Los editores de rostro ya son historia.





Este mes dos auténticas vacas sagradas en el mundo de los videojuegos se ven renovadas con sendas versiones aparecidas recientemente en Japón. Su antigüedad es tal que, si sumamos los años que llevan dando guerra las dos, tendremos una cifra muy aproximada a la edad de nuestro director. Algo que, seguramente, para él es todo un honor.

POR DANI3PO

GRÁFICOS

Técnicamente el juego es bonito, pero no se puede pasar por alto que fue lanzado hace cinco años. Lo peor de todo es que no se trata de una conversión directa de la recreativa (una placa CPS-III), sino de una consola inferior. Así, algunos efectos gráficos parecen sacados de la época de los 16 *bits*.
El diseño de los personajes clásicos es muy acertado, no tanto el de las nuevas incorporaciones, algunas un poco extrañas.

Diecinueve luchadores se dan cita en la tercera y, presumiblemente, más lograda versión de Street Fighter III. Los más veteranos son Ryu, Ken, Chun-Li y Akuma, el resto son nuevas incorporaciones lideradas por Axel

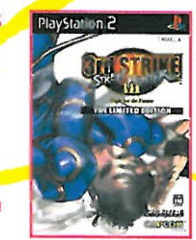


STREET FIGHTER 3 3RD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE

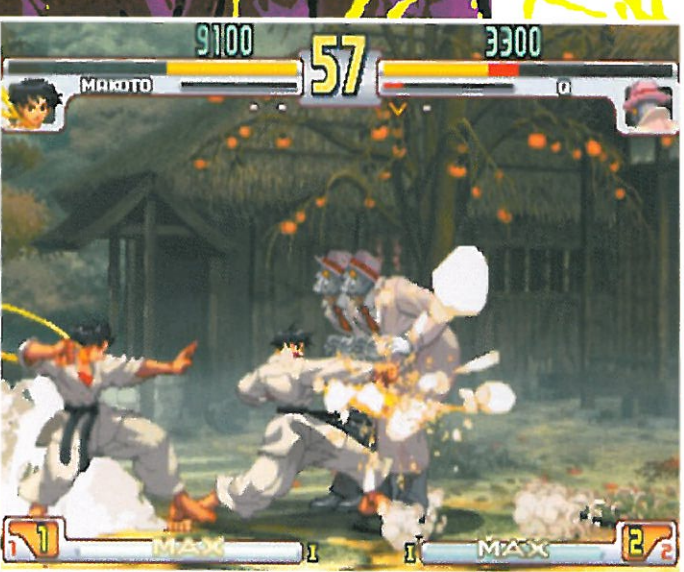
CAPCOM CELEBRA EL CUMPLEAÑOS DE SU GRAN SAGA

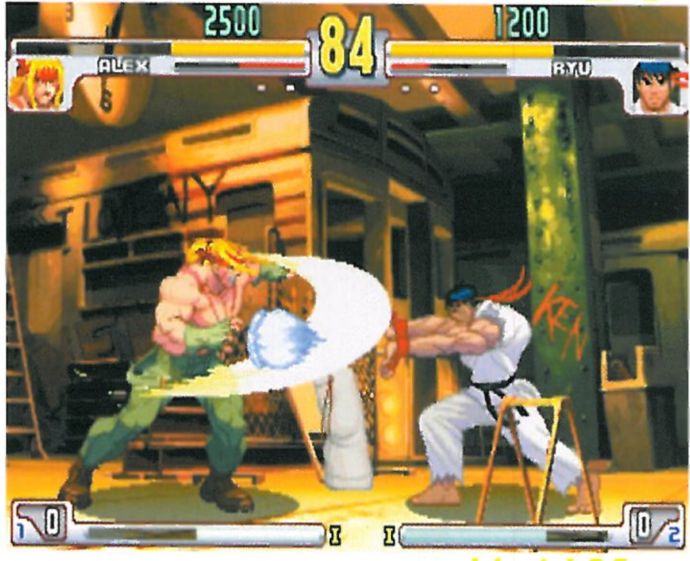
Street Fighter, el legendario juego de lucha, cumple quince años. Para conmemorar tan importante evento, la compañía creadora se ha dispuesto a lanzar una serie de títulos que recojan los momentos más importantes de la misma. Primero fue *Hyper Street Fighter II*, y ahora le toca el turno a la última encarnación. Con esta tercera entrega **Capcom** pretendió revolucionar la saga añadiendo nuevos personajes, rediseñando a los antiguos y creando nuevos estilos de lucha. Pero parece que no quedaron muy contentos con la primera versión, pues pronto lanzaron otras dos en las que se corregían ciertos defectos y, lo más importante, se añadían algunos luchadores clásicos que habían sido echados en falta por los *fans*. Así pues, en 1999 apareció ***Street Fighter III 3rd Strike***, y poco después el juego fue adaptado a Dreamcast, la por entonces boyante consola de **Sega**. Lo que tenemos entre manos es una adaptación directa de esa versión, sin ningún extra especial, algo que puede desanimar a algunos. Pero los que busquen lucha bidimensional sin florituras y cargada de técnica encontrarán un rival a su altura. Seis botones por luchador, la posibilidad de efectuar «parrys» y el mejor sistema de colisión de golpes son algunas de sus bazas fundamentales.

«SFIII 3RD STRIKE ES UN JUEGO DE LUCHA MUY TÉCNICO Y SIN FLORITURAS»



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 2
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 22 JULIO 2004














OTROS TÍTULOS

JAPÓN



LA LUCHA QUE MARCÓ ÉPOCA

El volumen 26 de la serie de clásicos «actualizados» *Sega Ages* hará acto de aparición el próximo 14 de octubre en Japón. Esta vez el juego protagonista no será otro que *Virtua Fighter 2*.



AUMENTA LA EXPECTACIÓN

Namco acaba de anunciar que uno de los personajes jugables del esperadísimo *Tekken 5* será Jin Kazama, protagonista de las dos entregas anteriores. Junto a él también reaparecerá Ling Xiaoyu.



LO NUEVO DE SONY

Sony C.E. ha revelado los primeros detalles de su próximo RPG de origen japonés: *Waga Ryuomiyo: Pride Of The Dragon Peace*. El protagonista del juego es un niño que monta a lomos de un dragón.



UNA SAGA QUE NO DESCANSA

Otro RPG, esta vez de la mano de **Sega**, será lanzado al mercado japonés este próximo Invierno. Bajo el título de *Shining Tears*, promete batallas multitudinarias y el estilo clásico de la saga.



■ **El sistema de armamento sigue siendo el mismo de siempre. Mediante la recolección de cápsulas podremos activar cualquiera de las mejoras de la nave. Mayor velocidad, escudo, lásers o las «options», pequeñas esferas que añaden poder de disparo**





COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMITYO
GÉNERO: ARCADE
LANZAMIENTO: 22 JULIO 2004

GRADIUS V

POR ÉL NO PASAN LOS AÑOS

La pequeña nave *Vic Viper* (cuya última aparición e **PlayStation 2** fue en *ZOE 2*) vuelve a la carga tras un largo periodo de inactividad. Los comienzos de **PlayStation 2** se vieron alegrados por una versión que incluía las entregas tercera y cuarta, en Japón acaba de surgir la quinta y **Konami** ha prometido que la tendremos en Europa antes de que acabe el año. Impresionantes entornos tridimensionales pero la misma jugabilidad de siempre en un matamarcianos de la vieja escuela. Nuevos modos de juego como el *Stage Select* o la posibilidad de dirigir los disparos supondrán una novedad agradecida.





GRADIUS

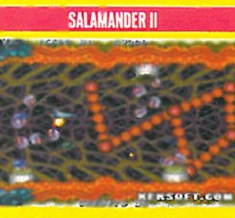
SALAMANDER

LIFEFORCE

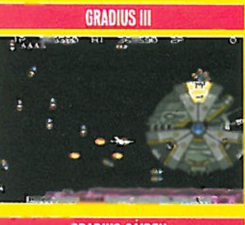
GRADIUS 2



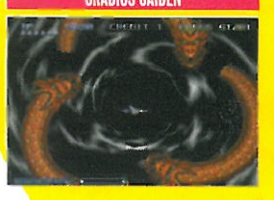
SALAMANDER II



GRADIUS III



GRADIUS GAIDEN





PRO EVOLUTION SOCCER 4

Ya tenemos en nuestras manos el juego de fútbol más esperado, la cuarta entrega de la saga Pro Evolution promete revolucionar el género una vez más.



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

Los creadores de Las Dos Torres adaptan su popular estilo del juego a un nuevo universo, el de Reinos Olvidados, bajo el sello de Atari...064



COLIN MCRAE RALLY 2005

Aunque el campeón del mundo de rallys ya se ha retirado de la competición, su exitosa franquicia de juegos sigue dando títulos para los seguidores...068

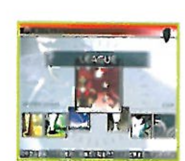
Ya puedes revivir los intensos Madrid-Barça de la liga en Pro Evolution Soccer 4

UN COMPLETO EDITOR

Si no se está contento con el realismo con el que han sido reproducidos los jugadores más importantes del mundo (véase a Ronaldo a la izquierda), *PES4* cuenta con un sistema de edición capaz de moldear un futbolista y obtener resultados muy cercanos a la realidad, arriba tenemos a Doc.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Es el más satisfactorio entre los simuladores del deporte rey para PlayStation 2 y a sus competidores no les quedará más remedio que seguir un año más su estela



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI TYO
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2004

Cuántas veces las promesas de las compañías caen en saco roto. No sería la primera vez que una secuela desmerece el glorioso camino labrado por sus antecesores. No os asustéis, hermanos de la cofradía «Pro Evolution Soccer», porque no es el caso de *Winning Eleven 8*. El equipo de desarrollo de **Konamy TYO** ha vuelto a desperezarse para remozar y dinamitar con explosivas novedades la cuarta entrega (en Europa) de la saga. A simple vista ya se vislumbra que el juego ha sufrido cambios; puede que para algunos pasen casi inadvertidos, pero bastará con prestar un poco de atención para asombrarse con la cuidada «rutina» del balón que le confiere un comportamiento casi real en el campo, o como se ha afinado a la hora de recrear los rostros y, lo que es más alucinante aún, el estilo de juego de los futbolistas más famosos del planeta. La rapidez demoledora de Ronaldo, los regates imposibles de Ronaldinho o la elegancia de Zidane forman parte de ***PES4***. Pero la mejor noticia ha sido la obtención por parte de **Konami** de las licencias de las ligas española, italiana y holandesa. Un viejo sueño para todos los amantes de la saga *Winning Eleven* que se va a cumplir en su cuarta entrega, poder disputar una temporada completa con los equipos de casa sin tener que utilizar el Editor y completamente aparte del modo *Master League*. Aunque para los seguidores más fieles e incorruptibles, este último seguirá

«POR PRIMERA VEZ EN LA SERIE TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA ESPAÑOLA»

Konami TYO sigue depurando animaciones, incorporando otras nuevas y, cómo era de esperar, recreando el espectáculo del fútbol en toda su intensidad

MODOS DE JUEGO

Como viene siendo habitual nos encontraremos con el núcleo de cualquier *PES*, la *Master League*. Esta vez con un cambio importantísimo, podremos empezar con el equipo de siempre (el de los Miranda, Castelo, etc.), con el titular del club elegido o escoger tres jugadores del once inicial (p.ej. Raúl, Ronaldo y Zidane). Las modalidades se completan con las típicas Copa y Liga, sin olvidarnos de los partidos amistosos de toda la vida.

«136 CLUBES, 50 EQUIPOS NACIONALES Y UN TOTAL DE 4.500 FUTBOLISTAS»

LA LIGA ESPAÑOLA

Por fin, **Konami** ha tirado la casa por la ventana y nos va a ofrecer toda la liga de las estrellas sin necesidad de pasar por el Editor para sustituir nombres extraños de jugadores y equipos. En *Pro Evolution 4* podremos escoger nuestro club favorito: R. Madrid, Barcelona, Valencia, At. Madrid, Deportivo, Albacete, Murcia, Real Betis, Sevilla, Osasuna, etc. y, lo que es mejor aún, disputar toda la temporada en el modo Liga.





■ Se han añadido nuevas secuencias para los diferentes momentos de cada partido

LIBRE DIRECTO

Dentro de las innovaciones incluidas en *Pro Evolution 4*, el lanzamiento de faltas ha sido uno de los elementos en el que más cambios se han introducido. A la hora de lanzar se puede añadir un segundo jugador utilizando *Select*, e incluso hacer que tire la falta con L1+Cuadrado. Cuando se trata de defender se puede sacar a los jugadores, hacer que salten y que se echen hacia atrás.

ITALIA Y HOLANDA, TAMBIÉN

Konami ha adquirido la licencia para tres ligas en *PES4*. Junto a los equipos españoles también vamos a encontrar todos los clubes italianos del Calcio y a los de la liga holandesa. Como ocurre con las escuadras españolas, todos cuentan con los nombres reales de los jugadores y también lucen la publicidad que cada uno tiene contratada.



siendo el corazón de cualquier *Pro Evolution Soccer*. Quién no haya brincado cuando ha marcado un gol con la quinta de los Baroja, Ivanov y Castello no ha saboreado el auténtico espíritu de esta franquicia. Sin embargo, **Konami**, atendiendo a las súplicas de los más «vaguetes» nos da a elegir tres opciones: jugar con el equipo por defecto de la *Master League*, hacerlo con nuestro club preferido al completo o seleccionando únicamente tres jugadores titulares. Continuando con el aluvión de innovaciones de esta cuarta entrega, también resulta curioso encontrarnos por primera vez con el árbitro en el campo. Ya no se limitará a aparecer para sacar una tarjeta o pitar una falta. Por supuesto, los más habilidosos van a encontrar una multitud de movimientos a realizar increíble, que se pueden aprender en un modo de entrenamiento muy completo. Desde los clásicos lanzamientos de falta, hasta potentes voleas o sabios consejos para defender el área. Tan sólo se echa de menos que **Konami** no se haya decidido a incluir opciones On-line y, por ahora sólo hemos visto la versión japonesa, que los comentaristas en castellano estén por fin a la altura técnica del resto del juego. Su llegada se prevé para este Otoño. ■ ***R. Dreamer***

ON
Por fin llega la liga española junto a la italiana y la holandesa. También destacan las mejoras gráficas y los nuevos movimientos

OFF
Resulta difícil comprender por qué Konami no ha incorporado funcionalidad On-line en el juego. Esperemos que los comentaristas mejoren

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE

Un grupo de héroes en una aventura épica

COMPAÑIA: ATARI
DESARROLLADOR: STORMFRONT
DISTRIBUIDOR: ATARI IBÉRICA
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

Los programadores de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*, tras efectuar un excepcional trabajo en lo que respecta a la recreación de un universo tan complejo, se alejaron de la saga de Tolkien y se pasaron, por así decirlo, al enemigo. Y es que su nueva producción (esta vez bajo el sello de **Atari**) bebe de las fuentes de los «Reinos Olvidados» de *Dragones y Mazmorras*, el otro gran clásico de la literatura medieval fantástica. A simple vista para los no iniciados puede parecer que se trata de la misma cosa. En tronos de fantasía, bosques misteriosos y ciudades asediadas pasarán ante nuestros ojos y, lo que es más importante, personajes tan populares hoy en día como Elfos, Orcos, *Trolls*, etc. Sin

ON
La posibilidad de poder controlar a tres personajes realmente diferenciados es todo un acierto. Gráficamente impresiona desde el comienzo

OFF
Se echa en falta un mayor grado de libertad a la hora de explorar los escenarios, ya que el desarrollo es demasiado lineal y algo previsible

«TRES PERSONAJES TÍPICOS DE LAS NOVELAS DE AVENTURAS MEDIEVALES SE DAN CITA»

ESCENARIOS

Uno de los elementos más trabajados del juego son las localizaciones por las que transcurre la aventura. Desde la ciudad asediada por un dragón de la primera fase a palacios de hielo, minas abandonadas o verdaderos campos de batalla.

La ladrona podrá hacerse invisible cuando encuentre el terreno propicio

Las construcciones que visitemos están creadas con un alto grado de detalle

embargo, nada de Frodo, señores oscuros ni demás fauna «Tolkiana». Aunque algo que sí que tienen en común es su desarrollo. Un majestuoso entorno tridimensional, lleno de elementos móviles por el que discurriremos como si de un *beat'em-up* de la vieja escuela se tratara. Nada de exploración ni elementos de aventura que podemos encontrar en títulos similares. Encarnando a tres héroes deberemos acabar con todos los enemigos que se nos presenten (y serán muchos) escogiendo en cada momento entre las habilidades de nuestros héroes. Y es que una de las claves del título de **Stormfront** es la posibilidad de intercambiar el control entre los tres protagonistas en cualquier momento (salvo en la primera fase, que sirve de presentación para nuestros compañeros). El guerrero hará gala de su típica fortaleza y una gran variedad de *combos* con la espada. La ladrona podrá ocultarse ante los ojos de los enemigos y atacar mortal y sigilosamente, mientras que el hechicero tendrá la posibilidad de acabar con los enemigos a distancia mediante el uso de la magia. Además, los dos personajes que no controlemos nos asistirán en todo momento, haciendo gala de una inteligencia artificial muy avanzada. En cuanto al argumento, además de utilizar todos los elementos propios de la licencia, **Atari** ha contratado al conocido escritor R. A. Salvatore, entre cuyas obras figuran la trilogía de *Icewind Dale* o *El Elfo Oscuro*. Para rematar el carácter cinematográfico de la producción, actores de la talla de Patrick Stewart (el profesor Xavier de *X-Men*) o Michael Clarke Duncan (*Daredevil* y *La Milla Verde*) le han cedido las voces a los protagonistas del juego. El mes que viene tendréis el análisis completo del juego. ■ ***Dani3po***

«UNA JUGABILIDAD MUY SENCILLA PERO EFECTIVA»

PERSONAJES

Siguiendo la estela de los juegos basados en *El Señor De Los Anillos*, en los niveles del juego nos encontraremos con todo tipo de enemigos y amigos. Dragones, Orcos, *Trolls*, Elfos del Bosque, y los menos conocidos como *Slaadi* y *Yuan-ti* se encuentran recreados con un gran nivel de detalle.



Tanto la animación de los personajes como su diseño nos han dejado impresionados. Cuentan con un gran carisma, sin duda

El mago porta una vara que le permitirá atacar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia

JUEGOS JAVA El desafío ha comenzado. ¿juegas?





LADRONES





Envía JUEGOPS (espacio) LADRONES al 5354

Modelos compatibles: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6600, 3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Sony Ericsson T610



ancient empires
ref. ancient
Modelos compatibles: 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67



cannons
ref. cannons
Modelos compatibles: 7, 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74, 76, 78, 83



goldminer
ref. goldminer
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72



caveman
ref. caveman
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74,



crash 'n' burn
ref. crash
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 70, 72, 74,



mind
ref. mind
Modelos compatibles: 7, 19, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56, 76, 78, 83, 87



bombs
ref. bombs
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67



fly race
ref. race
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67, 78



rick ranger 1965
ref. ranger
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 56



super shot
ref. hielo
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56



skater
ref. skater
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 45, 51, 53, 54, 56, 87, 91



escape
ref. escape
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 56



rowing cup manager
ref. cup
Modelos compatibles: 19, 20, 34, 38, 45, 51, 53, 56, 67, 87, 91



motomania
ref. motomania
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67,



monster madness
ref. monstruo
Modelos compatibles: 23, 51, 56



detonate
ref. detonate
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56



dragon island
ref. island
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 45, 51, 56, 70, 78



soccer unlimited
ref. penalyi
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56



spy rescue
ref. spy
Modelos compatibles: 7, 12, 13, 15, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51,



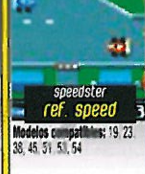
goldrush
ref. gold
Modelos compatibles: 7, 23, 34, 38, 45, 51, 53, 56, 83, 87



bamm
ref. bam
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 87



fly alines
ref. aliens
Modelos compatibles: 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67



speedster
ref. speed
Modelos compatibles: 19, 23, 38, 45, 51, 53, 54



symbolize
ref. symbolize
Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 567, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56



toxic terrors
ref. toxic
Modelos compatibles: 23, 34, 38, 45, 51, 53, 54, 56

fly ice race
ref. moto
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56

sky fighter
ref. fighter
Modelos compatibles: 19, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56

fly troopers
ref. tropa
Modelos compatibles: 23, 34, 44, 56, 67, 70, 78

chekers
ref. chekers
Modelos compatibles: 19, 20, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56

down hill
ref. ski
Modelos compatibles: 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56

drinks
ref. drinks
Modelos compatibles: 19, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56

fly wizard
ref. brujo
Modelos compatibles: 7, 19, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 67

adventurer
ref. adventurer
Modelos compatibles: 23, 51, 56

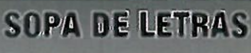


Bájate el juego que más te guste. Envía JUEGOPS seguido de un espacio y la referencia del juego al 5354. Ej. JUEGOPS TROPA

JAVA Exclusivos

SOPA DE LETRAS

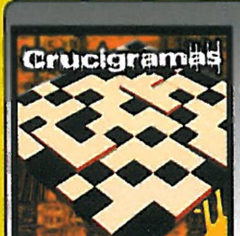






¿Te gustan las sopas de letras?
Envía **JUEGOPS** (espacio) **SOPA** al 5354

CRUCIGRAMA



¿Estás preparado para resolverlo?
Envía **JUEGOPS** (espacio) **CRUCIGRAMA** al 5354

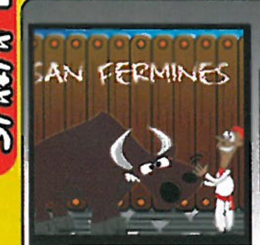
FÚTBOL CONTROL





Demuestra tu habilidad con el balón
Envía **JUEGOPS** (espacio) **CONTROL** al 5354

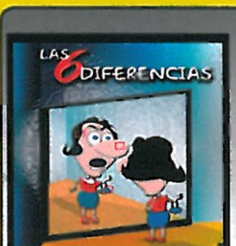
SAN FERMINES





¿Te perdiste el encierro? Vívelo en tu móvil
Envía **JUEGOPS** (espacio) **ENCIERRO** al 5354

DIFERENCIAS



El clásico juego de las diferencias en tu móvil
Envía **JUEGOPS** (espacio) **DIFERENCIAS** al 5354

PAREJAS



Un clásico en tu móvil
Envía **JUEGOPS** (espacio) **PAREJAS** al 5354

MÓVILES COMPARTIBLES: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6600, 3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD.
Juego DIFERENCIAS solo NOKIA: 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, Ngage-QD y SONYERICSSON: P800.

Referencias modelos de móviles:

7 MOT-T720 / **12** MOT-V300 / **13** MOT-V500 / **15** MOT-V525M / **19** Nokia3100 / **20** Nokia3200 / **23** Nokia3510i / **34** Nokia3650 / **38** Nokia6100 / **44** Nokia6600 / **45** Nokia6610 / **51** Nokia7210 / **53** Nokia7250 / **54** Nokia7250I / **56** Nokia7650 / **67** SHARP-TQ-GX10 / **70** SIE-C55 / **72** SIE-C60 / **74** SIE-M55 / **76** SIE-MC60 / **78** SIE-S55 / **83** SIE-SL55 / **87** SonyEricssonT610 / **91** SonyEricssonZ600

descárgate lo último en www.ociomovil.com

OCIOMOVIL 5354

NUEVO



Tu melodía hindu

ENVÍA TONOPS PITA o POLIPS PITA AL 5354







Tu nombre pita



ENVÍA HINDUPS Y TU NOMBRE AL 5354. EJ. HINDUPS JUAN

Tu nombre a color

Elige el modelo que más te guste



modelo 58 · modelo 59 · modelo 60

Daniel · Mariano2 · Macarena

modelo 34 · modelo 56 · modelo 57 · modelo 13

Envía NOMBRECOLORPS (espacio) y texto o nombre que quieras junto con el número de modelo elegido al 5354. Ej: NOMBRECOLORPS NURIA58

Salvapantallas animados

Dale marcha a tu móvil



telefono · cerdo · rana1 · spidei

calavera · perro3 · pecera · snow

ronal · besos1 · f1 · stripcule

Envía ANIMADOPS (espacio) y la ref. al 5354 Ej: ANIMADOPS RANA1

salvapantallas






robot03

NOVEDADES: hell01 · calavera03 · hamster01 · space01

TOP: stop01 · raton02 · wc01 · coche24 · perro09 · karate01



CON MENSAJE: bada01 · estilo01 · paseo01 · no01 · pollo01 · vibra01



DIVERTIDOS: gato17 · srek01 · multa01 · airtank01 · mono03 · pertiga01




MOTOR: coche17 · moto06 · tuning01 · tuning06 · moto03 · coche13



FANTASIA: mech01 · unicornio03 · dragon08 · hada03 · dragon04 · brujita01

VARIOS: biciagua01 · rider01 · pinguino01 · carrera01 · embrujadas01 · perro10





MODELOS: mujer04 · mujer83 · mujer84 · mujer85 · chico14 · chico17

MANGA: merengue02 · cule02 · valenciana02 · manga02 · nena03 · puka01

Envía FOTOPS (espacio) y la ref. al 5354. Ej: FOTOPS DRAGON08

crea tu propio animado

3 X 1

Escoge TRES fotos de nuestro catálogo y crea un ANIMADO único y personalizado.

Envía ALBUMPS y las referencias de las tres fotos al 5354

Ej. ALBUMPS MECH01 VIBRA01 CARRERA01

La música que más te gusta

1	Catwoman	catwoman
2	Dale Don Dale/Don Omar	dale
3	Gime the light/Anuncio TV	light

>actualidaed

Obsesion/Aventura	obsesion
Dragostea Din Tei/O-Zone	dragostea
Mirame a la cara/Andy & Lucas	mirame
Camina y ven/David Bisbal	camina
Pastillas de freno/Estopa	freno
Quiero ser/Antonio Orozco	quieros
Como ronea/Las Chuches	ronea
Hablando en plata/Melendi	enplata
Malo/Bebe	malo
Lola/Pastora	lola
Duele el amor/Aleks Syntek	elamor
Maria Caipirinha/Carlinhos Brown	caipirinha
This love/Maroon 5	this
La vida al revés/Fran Perea	reves
Lento/Julieta Venegas	lento
Sombras/Natalia	sombras
Vamos a hacer pupita/Murfila	pupita
My band/D12 y Eminem	band
F**K it/Eamon	fk
Whisky barato/Fito y los Fitipaldis	barato
Burn/Usher	burn
Hey mama/Black Eyed Peas	mama
Giratuto/Macaco	giratuto
Como la luna llena/Melendi	luna
El atrapasueños/Mago de Oz	atrapa
Ahi estás tú/Chambao	ahi
Bambu bambu/Las Primas	bambu

>cine/tv

Shrek 2	shrek2
Spiderman	spiderman
Atasco/AnuncioTV	atasco
Terminator	terminator
Aqui no hay quien viva	viva
Los Serrano	serrano
Las Supernenas	supernenas
Malcolm	malcolm
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
El Principe de Bel Air	principe
Los Lunnis	lunnis
La Pantera Rosa	pantera
Siete vidas	siete
Smallville	smallville
Shin Chan	shinchan

>cine y tv

Troya	troya
Cazatesoros	cazatesoros
CSI	csi
El Señor de los Anillos	anillos
Friends	friends
Looney Tunes	looney
Misión Imposible	mision
Doo Wah Diddy/Tanga Girls	wah
James Bond	bond

>rock

Another one bites the dust/Queen	bites
So payaso/Extremoduro	payaso
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
Hotel California/The Eagles	hotel
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Winds of change/Scorpions	winds
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Oveja negra/Barricada	oveja
Somewhere in dreams/Dark Moor	some
Otherside/Red Hot Chili Peppers	otherside
Rising/Bruce Springsteen	rising
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Enter sandman/Metallica	enter
You know you are right/Nirvana	know
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Start me up/Rolling Stones	start
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
For whom the bell tolls/Metallica	whom
Back in black/ACDC	back
Light my fire/The Doors	myfire
A fuego/Extremoduro	afuego

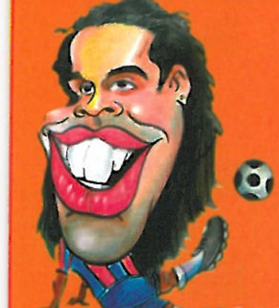
>himnos

Real Madrid	madrid
F.C.Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Valencia	valencia
Deportivo	depor

PARA BAJARTE UNA MELODIA:
Envía un mensaje al 5354 con el texto TONOPS para bajarte un tono o POLIPS para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: TONOPS CATWOMAN o bien POLIPS DALE

NUEVO

CARICATURAS PARA TU MOVIL





ronal01 · raulito01 · bekam01 · alon01 · roni01

Envía FOTOPS (espacio) y la ref. al 5354. Ej: FOTOPS RONAL01

Sonidos Reales

¿Y tu móvil a qué suena?



TERROR	DEPORTES	ANIMALES
terror1	oeoeoeoe	ovejas
terror2	campeones	gatitos
thering	pito	cerdos
grito	tenis	ranas
risatan	gol	vacas
paliza	coches	perros
	GAMES	caballos
	ametralladora	leones
	laser	moscas
	robots	gallos

Para bajarte un sonido real:
Envía SONOPS al 5354 seguido de un espacio y la referencia del sonido que deseas. Ej: SONOPS TERROR1

MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myx65; Samsung e700, S300, S500; Sharp gx20, gx30; Siemens sl55, sx1; Sony-Ericsson p800, t630, z600



La vista interna nos transmitirá las sensaciones más cercanas a la realidad

Aunque no sea muy común verlo en las pruebas reales, el Wolkswagen New Beetle aparecerá en el juego

COLIN MCRAE RALLY 2005

El campeón no se retira del todo

Este Otoño tendremos la oportunidad de disfrutar con la nueva y mejorada versión del juego de rallys de más exito de la historia de la mano de **Codemasters**, y hay que decir que en esta ocasión las novedades incluidas hacen que el título ante el que nos encontramos sea mucho más que una simple actualización. El nuevo modo Carrera nos hará vivir todas las experiencias de un piloto novato, en lugar de encumbrarnos directamente como Colin McRae. Así, deberemos ir avanzando a través de un árbol de pruebas para ir ascendiendo en el escalafón de la competición y al mismo tiempo desbloqueando nuevos vehículos. En este apartado de las carrocerías se dan cita desde clásicos inmortales como el Peugeot 205 o el Mini Cooper, pasando por el Lancia Stratos (el favorito de Colin) hasta llegar a los monstruos actuales como la última versión del Lancer Evolution o el Subaru Imprezza. El realismo que siempre ha caracterizado a la saga seguirá presente en esta quinta entrega, aunque los novatos no encontrarán demasiadas dificultades para penetrar en su mecánica. Por si fuera poco, se han incluido multitud de opciones adicionales de juego, desde los apasionantes desafíos hasta las modalidades multijugador, incluida la posibilidad de disputar partidas On-line a través de la red. **Dani3po**

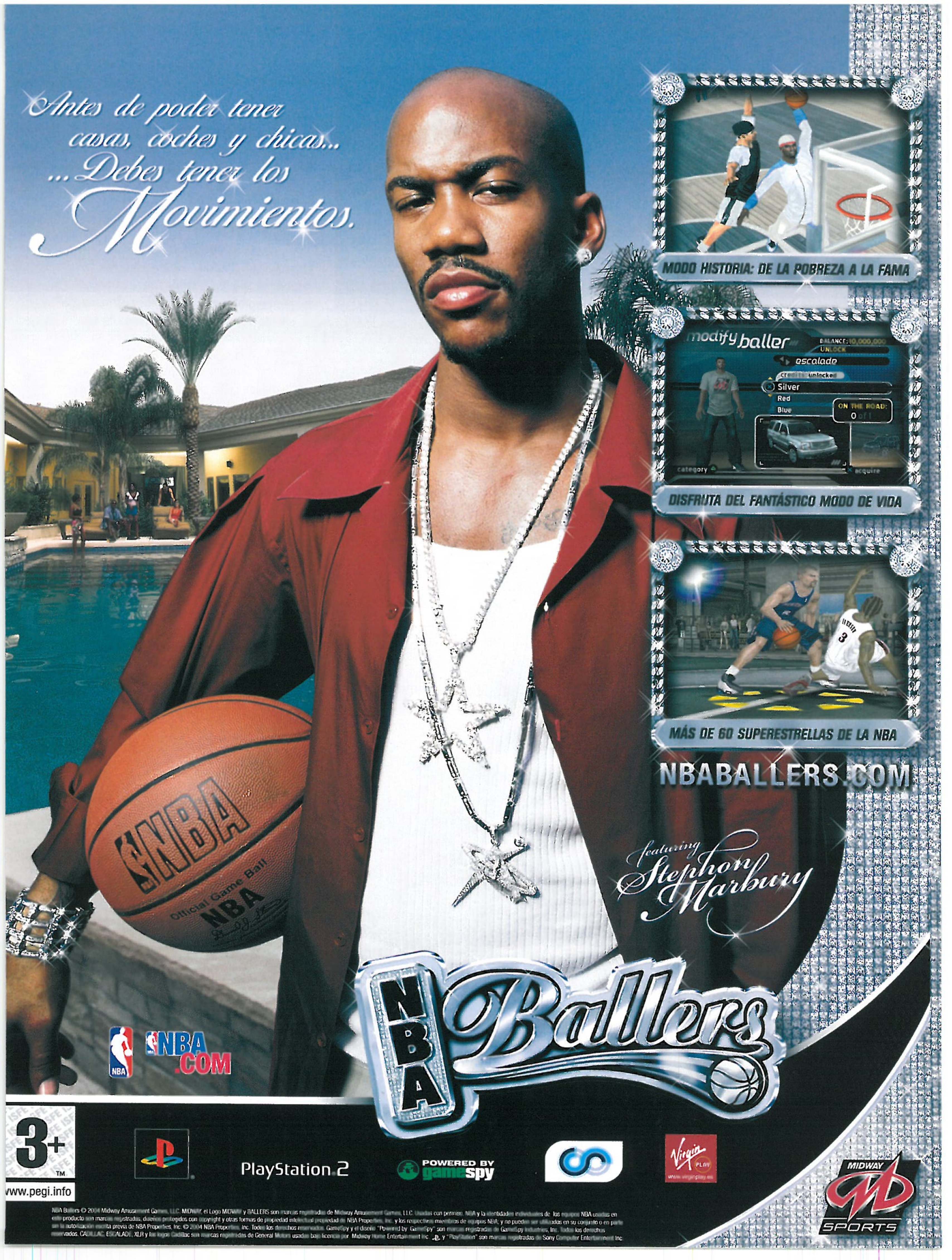
ON
Como viene siendo habitual en la saga, todo el apartado técnico se encuentra a un gran nivel. El nuevo modo Carrera es interesante

OFF
En la temporada pasada ya perdió el trono del mejor simulador de rallys frente a la tercera entrega de WRC de Sony. ¿Ocurrirá lo mismo este año?

DAÑOS
El motor físico que recrea los daños en el vehículo ha sido mejorado. Ahora existe la posibilidad de impactar contra más elementos del escenario, lo que unido a la gran velocidad hará un poco más complicado el juego.

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

«EL NUEVO MODO CARRERA NOS PONDRÁ EN LA PIEL DE UN PILOTO NOVATO EN SU ASCENSIÓN»


Antes de poder tener
casas, coches y chicas...
...Debes tener los
Movimientos.
MODO HISTORIA: DE LA POBREZA A LA FAMA
modify baller
escalade
Silver
Red
Blue
ON THE ROAD:
DISFRUTA DEL FANTÁSTICO MODO DE VIDA
MÁS DE 60 SUPERESTRELLAS DE LA NBA
NBABALLERS.COM
featuring Stephon Marbury
NBA Ballers
NBA.COM
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
POWERED BY gamespy
MIDWAY SPORTS



CONFLICT: VIETNAM

La guerra más llevada al cine entra en juego

La Guerra de Vietnam fue la primera guerra mediática del siglo XX. Tres décadas después de la retirada de las tropas estadounidenses, **Pivotal Games** se ha atrevido ha recrear uno de los momentos más tensos de esta guerra en una nueva entrega de su conocida serie *Conflict*. No supone únicamente un cambio de escenario, también se ha producido un claro proceso de evolución que afecta tanto a aspectos visuales como a otros no tan susceptibles de ser reconocidos a simple vista. ***Conflict Vietnam*** tiene lugar durante la Ofensiva de Tet, en 1968, cuando un grupo de 4 soldados americanos quedan atrapados tras las líneas enemigas y tendrán que sobrevivir a 14 misiones, con una increíble variedad de escenarios, para regresar a territorio amigo luchando contra los temibles guerrilleros del Viet-Cong. Cada uno de los soldados que nos acompañan cuenta con habilidades características que tendremos que aprovechar a nuestro favor, además se ha mejorado su Inteligencia Arificial para evitar que pierdan la vida en situaciones inverosímiles. ■ ***R. Dreamer***

ON
La gran variedad de entornos y vehículos que se pueden controlar. También merece la pena mencionar que la saga tiene mejores gráficos

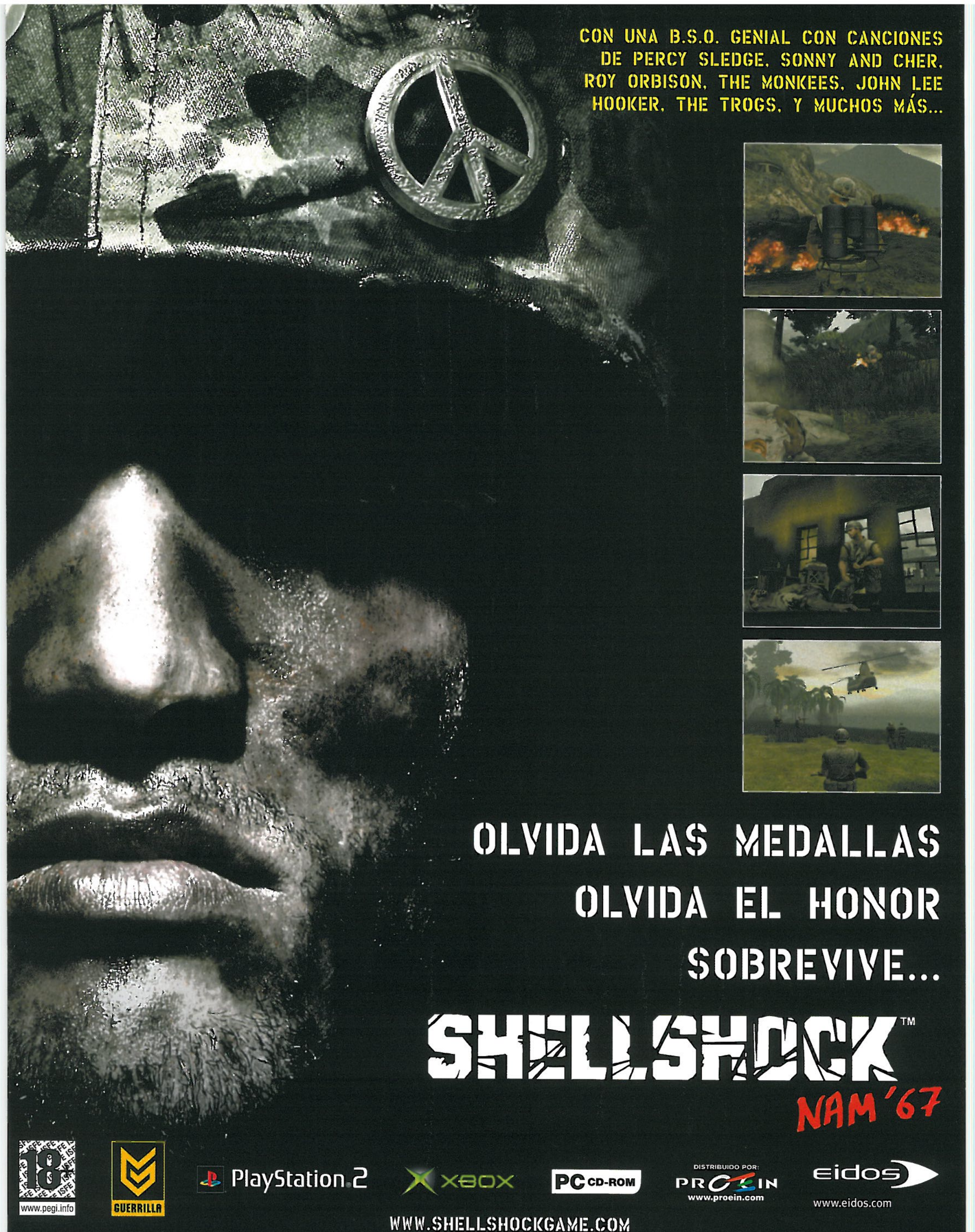
OFF
Aunque el sistema de órdenes al resto del equipo se ha simplificado, puede resultar engorroso hasta que se asimila y se utiliza con cierta soltura

■ También hay opción para dos jugadores en modo Cooperativo

COMPAÑÍA: SCI GAMES
DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ACCIÓN/ESTRATEGIA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 2
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2004

MOTORIZADOS

Al igual que ocurría en anteriores *Conflict*, en esta nueva entrega se pueden controlar diferentes tipos de vehículos, con la excepción de que la oferta es mucho más interesante y amplia en esta ocasión. Lanchas, tanques e incluso helicópteros.


CON UNA B.S.O. GENIAL CON CANCIONES DE PERCY SLEDGE, SONNY AND CHER, ROY ORBISON, THE MONKEES, JOHN LEE HOOKER, THE TROGS, Y MUCHOS MÁS...
OLVIDA LAS MEDALLAS
OLVIDA EL HONOR
SOBREVIVE...
SHELLSHOCK™
NAM '67
18+
www.pegi.info
GUERRILLA
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
eidos
www.eidos.com
WWW.SHELLSHOCKGAME.COM



■ Sony te da la oportunidad de experimentar las sensaciones de un auténtico DJ



DJ DECKS & FX

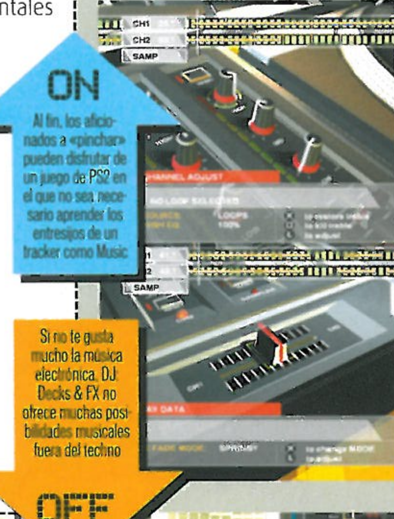
Convierte tu PlayStation 2 en una auténtica mesa de DJ con dos platos, crossfader, ecualización y sampler

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

«DECKS & FX EMULA CON TOTAL FIDELIDAD LA MESA DE UN DJ»

Con el potencial musical más que demostrado con títulos como *MTV Music Generator* o las diferentes entregas de *Music*, el *hardware* de **PlayStation 2** se enfrenta con ***DJ: Decks & FX***, la emulación más real imaginable del típico «entorno de trabajo» de un auténtico DJ. La composición musical a través de los clásicos *trackers* deja paso a la mezcla en tiempo real, con todas las posibilidades y las dificultades que eso conlleva, a través de un interfaz de lo más real e intuitivo (para los iniciados en la materia, claro está). Dicho interfaz incluye dos platos, en los que podremos pinchar un total de 73 diferentes temas (y que se sincronizan automáticamente); un *crossfader*, para mezclar ambos platos con el *stick* analógico; un *sampler* que nos permitirá crear y reproducir *loops* de las canciones; un reproductor de *loops* (en el que podremos cargar *loops* instrumentales y voces) y una completísima mesa de mezclas en la que encontraremos ecualizadores de tres bandas para cada uno de los canales utilizados (los dos platos, *sampler* y *loops*). Los aficionados a la música electrónica encontrarán la posibilidad de mezclar temas de artistas como Junior Jack (*E Samba*), Claudio Cocoluto (*Blues Branch* y *Uno Novo*), Dimitri From Paris, Laurent Garnier, Hardsoul... Una de las opciones más originales de ***DJ: Decks & FX*** es la posibilidad de utilizar el *Headset* para mezclar los temas, como si fueran unos auriculares de DJ. ■ ***Doc***

EL «CIBER-DJ»
En lugar de modificar parámetros, el sistema para mezclar y «generar» música es de lo más intuitivo. Tendremos que girar potenciómetros y mover *crossfaders* con los *sticks* como si fuera una mesa de DJ de verdad.



ON
Al fin, los aficionados a «pinchar» pueden disfrutar de un juego de PS2 en el que no sea necesario aprender los entresijos de un tracker como Music

OFF
Si no te gusta mucho la música electrónica, DJ Decks & FX no ofrece muchas posibilidades musicales fuera del techno



■ Podrás pinchar y modificar los BPM de cada disco

■ El interfaz incluye una completísima mesa de mezclas con ecualizadores de tres vías y niveles de volumen para cada uno de los canales disponibles

LEISURE SUIT LARRY
MAGNA CUM LAUDE

Prepárate para conocer al tío más lamentable del campus

La *beta* de *preview* ha confirmado las buenas vibraciones que nos transmitió la *demo* **E3** del primer *Larry* para consola. La legendaria saga de aventuras gráficas de **Sierra** dará el próximo septiembre el salto a las consolas, incorporando a su mecánica de aventura gráfica un buen número de minijuegos, auténticos clásicos de la barra del bar como el «calientamanos» o el juego de colar una moneda en el vaso. Como ya os avanzamos en el reportaje del número pasado, **Sierra** se ha «desatado» completamente con este ***Magna Cum Laude*** ofreciendo un nivel de erotismo bastante más elevado que el que ofrecía sus antepasados de PC. Aun así, y para prevenir problemas con las ligas de moralidad (y eso que el sello +18 del PEGI deja a las claras hacia que público va dirigido el juego), **Sierra** ha decidido ocultar a los ojos de los usuarios determinadas partes de la anatomía de los personajes bajo un cartel de «Censored». Es lo único en lo que se ha comedido, viendo el humor grueso que ofrece ***Magna Cum Laude*** (cuando veáis la fuente que decora la plaza de la universidad os quedaréis con la boca abierta). El juego llegará arropado además por una soberbia banda sonora que incluye clásicos de la talla del *Highway To Hell* de AD/DC, que hará las delicias de los jugadores mientras intentan ligar (casi siempre sin éxito) con las chicas del campus. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: SIERRA
DESARR: HIGH VOLTAGE
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

CENSURADO A MEDIAS

Para curarse en salud ante las inevitables críticas que comenzarán a lloverles encima con el lanzamiento del juego, **Sierra** ha censurado parte de los gráficos de ***Magna Cum Laude***. Concretamente la parte inferior de la anatomía de los personajes. El motivo, no sufrir una calificación mayor que el +18 del PEGI, que habría limitado la distribución del producto en un montón de comercios.



«CADA UNA DE LAS CHICAS DEL CAMPUS ES UN OBJETIVO PARA LARRY LOVAGE»

ON
La BSO incorpora clasicazos de la talla de Highway To Hell o el conocido I'm Too Sexy de Right Said Fred. El humor que destila todo el juego

OFF
La censura que incorpora (aunque seguramente saldrá a la luz algún truco para desactivarla). Más de un moralista va a poner el juego a caer de un burro

Magna Cum Laude está plagado de minijuegos como el de colar la moneda en el vaso. Un clásico de bar

Para bajar la borrachera nada mejor que aliviar el riñón



FLAT-OUT

El verdadero sucesor de Destruction Derby

Desde que la desarrolladora finlandesa **Bugbear** fuera fundada hace cuatro años, se ha especializado en juegos de conducción «extrema». Ahora nos llega su última producción, muestra del elevado nivel de calidad media de los últimos lanzamientos europeos. En lugar de optar por las carreras urbanas con coches deportivos, se han centrado en los clásicos vehículos americanos como los que podíamos ver en las películas de los años setenta. Competiciones en circuitos de tierra, barro e incluso nieve en las que ninguno de los participantes llegará intacto a la meta. El motor gráfico creado por **Bugbear**, aparte de ofrecer una gran fluidez, destaca por lo avanzado de sus cualidades físicas. Los coches (con 40 partes deformables) reproducen fielmente los impactos contra cualquier objeto sólido, ya sea parte del escenario o rivales. Además, el conductor saldrá disparado de su vehículo varios metros por delante, algo que los desarrolladores han aprovechado para incluir divertidos minijuegos. Más de cuarenta pistas y 16 coches completan la oferta del juego. ■ ***Dani3po***

COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR: BUGBEAR
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: FINLANDIA
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8 ON-LINE
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2004

■ La deformación de los vehículos tras los choques está muy lograda

ON
El motor físico del juego es de los más realistas nunca vistos en la consola. Además, el control hace que sea sumamente deportivo

OFF
La mezcla de coches tipo «El Sheriff Chillado» con circuitos «campestres» puede no resultar demasiado atractiva para algunos

■ Todo tipo de obstáculos aparecerán en el trazado

SALTA PEQUEÑA LANGOSTA

Cuando el coche que pilotemos sufra un impacto a suficiente velocidad (algo que ocurrirá con más frecuencia de la que deseemos), nuestro conductor saldrá despedido de la cabina e impactará contra la carretera o cualquier otro objeto. Las consecuencias serán más cómicas que dramáticas.



DESTROZOS
El motor de daños introducido en el juego es uno de los más espectaculares visto hasta la fecha en **PlayStation 2**. El vehículo podrá deformarse en muchas de sus partes.

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

TOCA RACE DRIVER 2

Conducción multidisciplinar en el viejo continente

Este próximo Otoño se presenta muy caliente para los aficionados a los juegos de velocidad. *Burnout 3, Midnight Club 3, Juiced*... Y ahora llega la veterana **Codemasters** dispuesta a echar más leña al fuego. Para ello presenta un simulador de su conocida saga *Toca*, que ha vendido más de cinco millones de unidades a lo largo de su trayectoria desde la 32 *bits* de **Sony** hasta nuestros días. Lo que tenemos entre manos es la versión mejorada y ampliada de un título que apareció hace unos meses para Xbox. Lo más característico del mismo es la posibilidad de disputar carreras con un variado plantel de vehículos: desde deportivos a coches de rally, pasando por camiones o vehículos de *Formula Indy*. La conocida exigencia en el control de anteriores entregas ha sido bastante suavizada para hacerlo accesible a todo tipo de jugadores, y el modo Historia introducido por la versión anterior sigue presente en forma de secuencias de vídeo y la necesidad de ir ganando dinero en las distintas competiciones en las que participemos para ascender en el escalafón. Por lo demás, se ha añadido un circuito nuevo y el motor gráfico es capaz de mostrar hasta 22 vehículos en pantalla con gran suavidad. ■ ***Dani3po***

ON
La variedad de los modos de juego, el original modo Historia, el potente motor gráfico y las opciones On-line para un máximo de ocho jugadores

OFF
Quizá a primera vista no resulte tan atractivo como alguno de sus rivales, al no seguir la tan de moda fiebre del Tuning actual

■ **Los efectos de luz rayan a un gran nivel, como el resto de los detalles gráficos**

■ **Durante la carrera nuestro entrenador nos ofrecerá consejos en castellano**

«LO MÁS CARACTERÍSTICO DE TOCA RACE DRIVER 2 ES LA GRAN CANTIDAD DE VEHÍCULOS DIFERENTES»

EWAN McGREGOR

ALBERT FINNEY

BIG FISH

BILLY CRUDUP

JESSICA LANGE

DIRIGIDA POR

TIM BURTON

DESCUBRE EN EL DVD:

- Documental especial
- Comentarios del Director
- Documentales:
  "Edward Bloom de cerca"
  "Amos en el circo"
  "Padres e hijos"
  "Tim Burton: Cuentacuentos"
  "El mundo del cuento de hadas"
  "Las criaturas"
  "El recorrido del autor"
- Trailer de cine
- Trailers promocionales

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE EN DVD VIDEO

EWAN McGREGOR ALBERT FINNEY BILLY CRUDUP JESSICA LANGE

UNA PELÍCULA DE TIM BURTON

BIG FISH

UNA AVENTURA TAN GRANDE COMO LA VIDA MISMA

Y TAMBIÉN A LA VENTA EN DVD EL PACK BIG FISH + MEMENTO



COLUMBIA PICTURES



ON
Podrás cumplir al fin tu sueño de convertirte en el mismísimo Hugh Hefner y estar al frente de un auténtico emporio del erotismo

El argumento y la temática del juego de Ubi Soft puede resultar poco atractivo para los aficionados a los videojuegos de género femenino
OFF



PLAYBOY THE MANSION

Conviértete en el nuevo Hugh Hefner



COMPAÑÍA: **UBI SOFT**
DESARROLLADOR: **CYBERLORE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
GÉNERO: **SIMULADOR**
FORMATO: **DVD-ROM**
VERSIÓN: **NTSC-USA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2004**

Desde que **Maxis** estableció un estándar en el género de la simulación social con *Los Sims*, la única posibilidad por parte de las otras compañías de llamar la atención con títulos basados en el mismo género, recaía directamente en su argumento o en posibilidades tan retorcidas que a **Maxis** nunca les hubieran pasado por la mente. **Cyberlore** y **Ubi Soft** han dado con la fórmula adecuada para atraer a los aficionados a los simuladores: conviértete en el Hugh Hefner del siglo 21 y construye tu propio imperio del erotismo. Al igual que el auténtico Hefner, tendrás que construir tu propia mansión *PlayBoy*, con su piscina, sus jardines, su decoración y sus decenas de cálidas habitaciones. En dicha mansión es donde se desarrollará la acción del juego; tras su construcción, tendrás que supervisar lo que ocurra en la mansión y convencer a la gente para que acuda a ella, simplemente a disfrutar de las fiestas. El usuario también tendrá que contratar a modelos y organizar sesiones de fotos (que él mismo realizará) para su propia revista *Playboy*. **Cyberlore** ha mezclado varios géneros como la simulación al estilo *Tycoon* (construye tu mansión), la simulación social al más puro estilo *Los Sims* y diversos minijuegos como las sesiones de fotos, todo bajo un entorno que agradará sobre todo a los usuarios de género masculino y un aspecto erótico-festivo que hará las delicias de los aficionados a la «compañía» del conejito. ■ ***Doc***



■ **Tendrás que contratar actrices y organizar sesiones de fotos**

«SERÁ COMO INVITAR A LOS SIMS A UNA FIESTA SALVAJE EN LA MANSIÓN DE HUGH HEFNER»



COMO LA VIDA MISMA

Lo que véis en la foto de arriba es una imagen de la auténtica mansión *Playboy*, más concretamente de su impresionante sala de juegos. Debajo, un ejemplo de cómo puede quedar la sala de juegos que el usuario tien la posibilidad de construir dentro de su mansión. También tendrás que diseñar la piscina, el jardín que contiene jaulas con animales rescatados (como en la auténtica mansión)...


FLATOUT
¡CONDUCE A LA DESTRUCCIÓN!
"ESPECTACULAR, SALVAJE, ORIGINAL, EMOCIONANTE Y CON UNOS MINIJUEGOS QUE DARAN QUE HABLAR"
PlayStation 2 Revista Oficial España
www.flatoutgame.com
Los conductores son como el coche: ¡Dales un buen golpe y los lanzarás a través del parabrisas a la barbarie!
58 circuitos, arenas acrobáticas y de destrucción, demuestra todo lo que sabes hacer
Muros de neumáticos, vallas, postes, coches. Todo en FlatOut es interactivo, deja una masa de destrucción según vas progresando durante la carrera
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE
Virgin PLAY
www.virginplay.es

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

CONSULTORIO ON-LINE

Estoy pensando en adquirir el adaptador de banda ancha para mi **PS2** pero tengo una duda. Teniendo en cuenta que el adaptador *Ethernet* incluye una conexión IDE para un disco duro, ¿podré descargar contenido de Internet y almacenarlo en un disco duro?
«Solido», vía e-mail

En primer lugar, no existe ningún tipo de aplicación disponible para el mercado PAL, que permita navegar por Internet con nuestra **PS2** como si lo hiciéramos con un PC o un Macintosh. Además, el uso del disco duro de **PlayStation 2** está limitado exclusivamente a los títulos que lo requieran o soporten, pero no permite utilizarlo como medio de almacenamiento.

Hola. Soy un fanático de los juegos de *Final Fantasy* y tengo una pregunta; aunque ya sé que es muy difícil que llegue a salir en España algún día, ¿cuánto hay que pagar mensualmente (en Estados Unidos o Japón) por la cuota para jugar a *Final Fantasy XI*?
Cloud Strife, vía e-mail

Ubi Soft lanzará en breve la versión para PC del juego en nuestro país, y el precio de sus cuotas mensuales es, al parecer, similar al que pagan los afortunados usuarios japoneses y americanos por jugar a *Final Fantasy XI* en **PlayStation 2**: nada menos que 12,95 Euros.

Tengo una **PlayStation 2** conectada a un *router* y tengo un montón de problemas para conectarme; DNAS fallidos, desconexiones, etc. ¿A qué puede deberse?
Raúl Rodríguez, vía e-mail

Cada uno de los problemas y los fallos que se dan con la conexión a Internet de cada juego tiene su solución y su motivo. Teniendo en cuenta que tienes un *router*, es muy posible que necesites redireccionar un determinado número de puertos en TCP y UDP directamente a la IP de **PlayStation 2**. Los puertos a abrir normalmente aparecen en la sección de soporte de las páginas web de sus desarrolladores. Si no sabes los pasos a seguir para abrir los puertos de tu *router*, te recomiendo que pases por páginas como www.adsl4ever.com o www.bandaancha.st. Respecto a las DNAS, hay veces que también se soluciona abriendo puertos, pero depende de muchos factores; en la página oficial de **Sony** encontrarás una lista con los fallos más típicos de los DNAS y su solución: http://es.playstation.com

¿Qué es un cable de red de par cruzado y para qué sirve?
«The Cable Guy», vía e-mail

Es un cable RJ-45 (*Ethernet*) con los hilos pares cruzados, y sirve para poder conectar equipos entre sí sin tener que pasar por un *hub* o un *router*.





BURNOUT 3

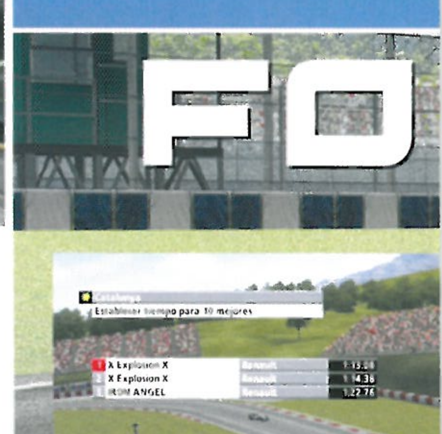
Destroza los coches de tus amigos

El salvaje y esperado título de conducción creado por **Criterion** también incluirá opciones de juego a través de Internet. Los creadores de la herramienta *Renderware* se las han arreglado para sacar el lado On-line a todos y cada uno de los modos de juego de ***Burnout 3 Takedown***. Así, podremos jugar contra un máximo de tres personas en los modos Carrera, Contrarreloj, Furia al Volante (especialmente divertido, ya que en esta modalidad es donde tendremos que destruir los coches rivales) y Choque (en el que podrás formar equipo con otro jugador y chocar al mismo tiempo). Aunque todos estamos impacientes por disfrutar de *GT4* y sus modos On-line, **Criterion** nos ofrece una de las más divertidas alternativas para disfrutar en compañía (virtual). ***Doc***





FO





Para que una vuelta cuente como válida, no podremos tocar el césped con las cuatro ruedas al mismo tiempo

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

RMULA 1 04



La soledad de cada carrera le asemeja a un rally más que a la F1

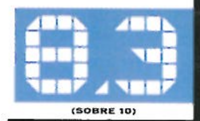
Compite contra los mejores

Pocos títulos On-line pueden presumir de estar basados en una disciplina deportiva tan competitiva como la Fórmula 1. Ahora, podremos sentirnos como Fernando Alonso (entre otros) apurando la frenada en cada curva, acelerando a tope en cada recta... Pero al igual que en una auténtica carrera de Fórmula 1, nuestros rivales también serán humanos. **Studio Liverpool**, aparentemente, ha sacado el máximo partido a las características On-line de **PlayStation 2**, aunque sus posibilidades no estén a la altura de las expectativas; el error más importante es la carencia de un modo Carrera en condiciones, ya que competiremos contra un máximo de 10 jugadores, pero únicamente por completar una vuelta al circuito seleccionado en el menor tiempo posible. El juego nos mostrará en todo momento el «coche fantasma» del récord de la carrera actual y del récord «mundial», pero no nos dará la posibilidad de competir en tiempo real contra otros usuarios. ■ ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Extremadamente adictivo, el título de Studio Liverpool nos obligará a mejorar en cada vuelta, pero por desgracia no incluye la posibilidad de competir contra varios jugadores en tiempo real, tan sólo lucharemos contra sus mejores tiempos.



8.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




SYPHON FILTER: T.O.S.
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FORMULA 1 04
COMPAÑÍA: SONY C.E.
INCLUYE FUNCIONES ON-LINE




SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO




RAINBOW SIX 3
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.tekken-official.jp

Aunque aún faltan unos meses para disfrutar del esperado beat'em-up, **Namco** ha creado una web con información, galería de imágenes y descargas sobre *Tekken 5*.



BURNOUT 3 TAKEDOWN



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: CRITERION
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
CIRCUITOS: 40
VEHÍCULOS: 70
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 93 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SI
PVP REC.: 63,95 €

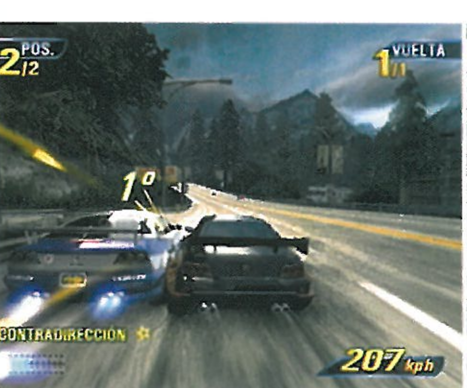
http://burnout3.ea.com

Criterion logra la ecuación perfecta entre espectáculo y jugabilidad

Son muchas las impresiones que me ha transmitido la copia de *review* de **Burnout 3**. La primera, y más evidente, es que se trata de una de las más brillantes obras de ingeniería gráfica de la historia de **PS2**. **Criterion** se ha colocado a un paso por delante de todos, japoneses incluidos, al lograr aunar la mayor sensación de velocidad jamás vista con una óptima visión de la carretera. Si te estrellas en ***Burnout 3*** (y créeme, lo harás muy a menudo) será culpa tuya y no de los creadores del juego. Incluso en los tramos más atestados de tráfico es fácil distinguir una salida, una ruta segura para tomar la siguiente curva. Sólo por esto, **Criterion** merece todo el respeto de la industria y los usuarios. Han dejado de ser «aquellos ingleses que facturaban unos impresionantes accidentes de tráfico». ***Burnout 3*** ha colocado a **Criterion** a la altura de **AM2** y **Polyphony Digital**, en lo más alto de la simulación automovilística. No menos llamativo es el gigantesco salto que ha pegado ***Burnout 3*** respecto a sus predecesores en cuanto a mecánica y jugabilidad. Los accidentes de tráfico, marca de la franquicia, han pasado de ser un espectáculo secundario a ser la piedra angular del juego. Como en *Mad Max*, las carreteras se convierten en campos de batalla en los que no gana el más rápido, sino el más agresivo, el más violento al volante... Empotrar al rival/rivales contra los muros y el tráfico equivale no sólo a eliminar durante unos segundos a un competidor, sino a recibir con ello una inyección de turbo que sirve para alejarnos de él aún más. Además, la variedad y el número de pruebas (de muy diferente mecánica) es apabullante. Hay carreras contra un solo un coche, contra el crono, copas que agrupan diversos circuitos, pruebas que nos exigen la destrucción de un número determinado de rivales y cómo no, el legendario *Crash Mode*. Éste ha evolucionado desde *Burnout 2* para convertirse en una oda al caos circulatorio que recompensa con miles de dólares nuestra habilidad para provocar accidentes en cadena. Este dinero, los puntos y las medallas (amén de otros parámetros) son la llave para acceder a los 70 vehículos que atesora *Burnout* 3, desde utilitarios a todoterrenos, deportivos y camiones. ***Burnout 3*** está

«BURNOUT 3 ENCUMBRA A CRITERION A LA ALTURA DE AM2 Y POLYPHONY DIGITAL»









■ Desata un accidente en cadena en el modo Crash Mode y podrás embolsarte cantidades indecentes de dinero

TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation 2



■ Encadena más de diez coches accidentados y podrás detonar una bomba situada en un coche con la que multiplicarás la destrucción y la recompensa

«BURNOUT 3 OFRECE OPCIÓN 60 HZ, 16:9 Y PRO-LOGIC II»



MÁS DE 150 PRUEBAS Y 70 VEHÍCULOS...

Todos ellos estarán a tu alcance a medida que vayas cosechando medallas, superando retos y destrozando rivales. Los vehículos están divididos en 12 categorías diferentes que van desde pequeños utilitarios a camiones, deportivos de distintas cilindradas e incluso «muscle cars» de la década de los 70.

destinado a ocuparnos durante horas, semanas e incluso meses; como prueba de ello, el hecho de que todo, absolutamente todo lo que ofrece ***Burnout 3*** puede disfrutarse tanto Off-line como On-line. Para saber más de esto, os recomiendo visitar la sección de mi amigo Doc el próximo mes, aunque ya os garantizo que es uno de los aspectos más memorables del título (¿qué tal os suena un *Crash Mode* On-line para 6 jugadores?). Por último, y no menos importante, queda resaltar el esfuerzo de **Criterion** y **EA** por cuidar al máximo cada detalle, cada acabado del juego. En una época en la que todavía tenemos que soportar bochornosas conversiones a PAL como las del reciente *X-Files* o los *Final Fantasy*, ***Burnout 3*** no sólo ofrece la posibilidad de elegir entre 50/60 Hz., también han incluido una opción 16:9 (si tienes un proyector o una tele de plasma se te caerá el alma al suelo al ver el juego en este modo), sonido en *Pro-Logic II* y una soberbia banda sonora con 44 temas licenciados que son encadenados en plena carrera, y en castellano, por uno de los locutores de la emisora Maxima FM. ***Burnout 3*** es el espejo en el que deberían mirarse los próximos lanzamientos para **PS2**, en cuanto a localización al mercado PAL. Algunos preferirán el realismo de *Gran Turismo*, otros los excesos *Tuning* de *NFS Underground 2*. Yo por mi parte, lo tengo claro. ***Burnout 3*** es el mejor juego de conducción de los últimos años para **PS2**, el más vibrante y divertido. Frente a la simple conquista de un podio que ofrecen otros *arcades* de conducción, ***Burnout 3*** es acción, espectacularidad y una sensación de velocidad que quita el aliento. ■ ***Némesis***

BURNOUT 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] TODO se puede disfrutar tanto Off-line como On-line.
[+] La perfecta visión de la carretera, pese a la velocidad.
[+] El impresionante número de pruebas y vehículos.
[+] La banda sonora, el sonido Pro-Logic II y el modo 16:9.



9.5 **GRÁFICOS:** Aún más meritoria que los hiperrealistas accidentes de tráfico es la sensación de velocidad.

9.3 **AUDIO:** 44 temás de puro rock que incluyen canciones de los Ramones, Pennywise, Ash, Franz Ferdinand y otros grupos.

9.5 **JUGABILIDAD:** Perfecta, impecable, demoledora. Si hubiera que elegir un discípulo aventajado de Out Run, sería este Burnout 3.

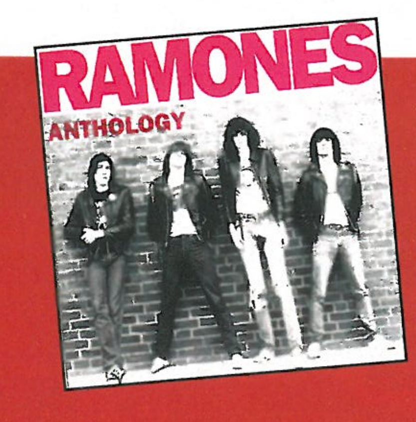
9.4 **DURACIÓN:** Lograr todas las medallas, los coches, participar en los eventos On-line será algo que te obsesionará durante meses.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El término «Obra Maestra» nació para definir creaciones tan maravillosas como ésta. Burnout 3 es, como dicen los yanquis, «Bigger Than Life», «Más Grande Que La Vida». Es una obsesión, un delirio de jugabilidad, una maravilla.

9.4 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



¡NO CAMBIES DE EMISORA!

La rugiente banda sonora de *Burnout 3* se compone de 44 canciones licenciadas, entre las que podréis encontrar desde el clásico *I Wanna Be Sedated* de los Ramones a temas de The Datsuns (*Messin' Around*), Pennywise (*Rise Up*), Franz Ferdinand (*This Fire*) y otros artistas.
El locutor de Maxima FM se encarga de encadenar las canciones y animar la carrera con sus chascarrillos.



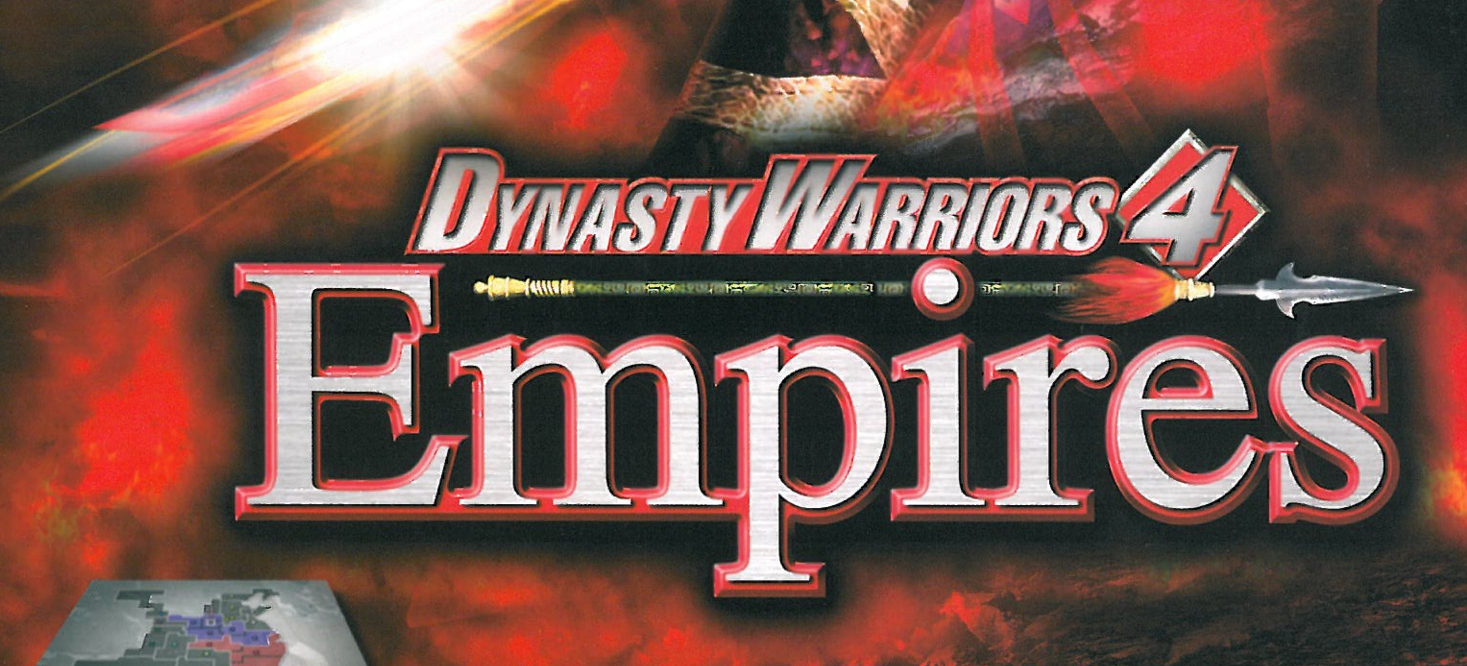
■ Ramones, The Datsuns, Pennywise, Ash, D4 y otros conocidos grupos de rock firman las 44 canciones que amenizan el caos en las autopistas



www.koei.co.uk

¡CONSTRUYE Y DEFIENDE TU IMPERIO!





Introduciendo la siguiente fase en la saga Dynasty Warriors 4.
Los guerreros vuelven con más épicas batallas y escenarios, devastadores ataques Musou, y nuevos Modos de juego.
¡Dynasty Warriors 4 Empires rescribirá las reglas de la Acción Táctica! Esta vez, el imperio que construyas será el tuyo.

Septiembre 34,95€

◆Poderosos nuevos ataques y habilidades <<Charge>> ◆Nuevo Modo Versus/Challenge
◆Nuevo Sistema Táctico ◆Archivo Bonus con Arte inédito de Dynasty Warriors

12+
www.pegi.info



PlayStation 2



■ En PSI OPS encontrarás mil formas diferentes de acabar con tus enemigos



COMPAÑÍA: **MIDWAY**
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **2**
NIVELES: **7**
VIDAS: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
NIVELES DIFICULTAD: **4**
MEMORY CARD: **250 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.psiopsgame.com

PSI OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

El poder se esconde en lo más recóndito de la mente

La compañía **Midway** está detrás del que ha sido uno de los títulos más enigmáticos y prometedores de este año para **PlayStation 2**. La promesa ya se ha convertido en una realidad y se llama ***PSI OPS: The Mindgate Conspiracy***. Nos traslada hasta una realidad hipotética, en la que el mundo está bajo la amenaza de un grupo terrorista que se denomina así mismo «El Movimiento». Lo más significativo de esta organización es que está liderada por sujetos con poderes mentales, capaces de utilizar su telequinesia, piroquinesia y otras terribles habilidades paranormales para abatir a sus enemigos. El protagonista del juego es Nick Scryer, un agente PSI al que le han borrado la memoria para que se infiltre en «El Movimiento»; una vez conseguido este objetivo, una agente doble, Sara, le ayudará a despertar de nuevo sus poderes psíquicos, la única forma de acabar con éxito cada uno de los objetivos del juego. Pero no será un camino fácil, las habilidades se irán despertando de forma paulatina. Así se consigue una curva de aprendizaje que se amolda como un guante al desarrollo de la historia, proporcionando una experiencia muy sólida para el jugador. Aunque en ocasiones los tutoriales para utilizar alguno de estos

«UN ARGUMENTO DIGNO DE UNA PELÍCULA PARA EL JUEGO MÁS SORPRENDENTE DEL AÑO»



EL AURA
Nick será capaz de detectar el aura energética que rodea los cuerpos y su estela.



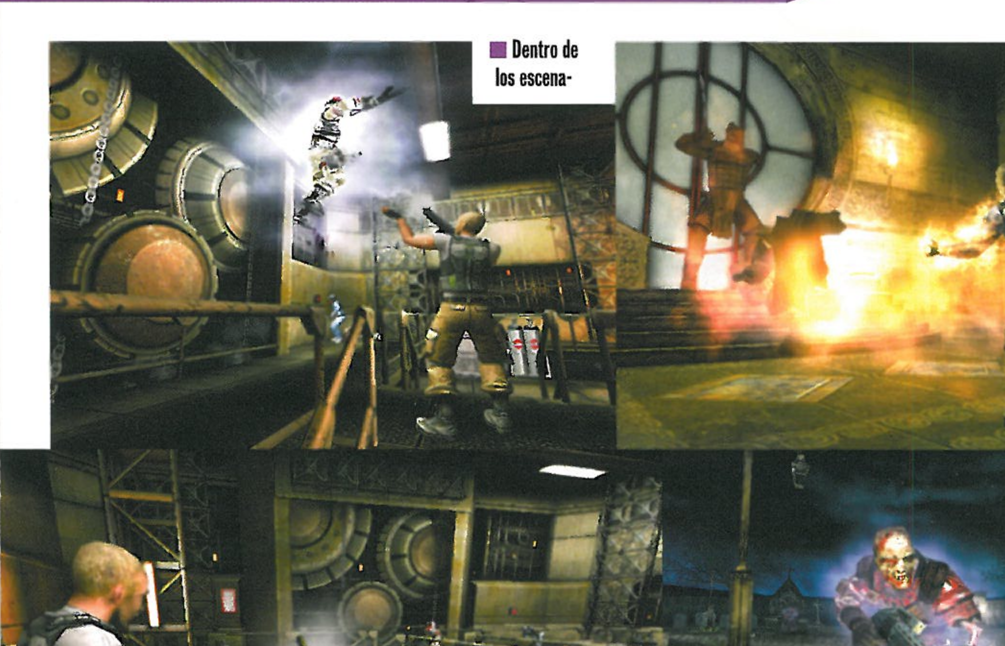
VISIÓN REMOTA
Otro poder que permite a Nick recorrer los escenarios sin poner su cuerpo en peligro.



MARIONETAS DE CARNE

Durante la aventura, Nick tendrá que enfrentarse al ejército de «El Movimiento». Está compuesto por humanos a los que se les ha lavado el cerebro que una vez entrenados se dividen en tres tipos diferentes de soldados, cuya principal diferencia reside en su fiereza y capacidad de destrucción en el combate.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM



Dentro de los escena-



Nick Scryer tendrá que saber combinar el uso de las armas de fuego con sus poderes especiales contra los soldados de «El Movimiento»

poderes puede resultar algo frustrante, pero necesaria para disfrutar haciendo auténticas diabluras como levantar una caja y usarla como medio de transporte para salvar un abismo, por ejemplo, o mantener a un enemigo en el aire mientras le freímos a tiros. Las posibilidades que ofrece ***PSI OPS*** al jugador en los combates son abrumadoras, teniendo siempre cuidado de mantener a tope la energía PSI. Semejante despliegue de originalidad no serviría de mucho sin un apartado visual a la altura y, la verdad, es que el equipo de desarrollo ha realizado un trabajo increíble. El motor gráfico no sólo muestra unas texturas sólidas, también se ha utilizado para crear unas animaciones impresionantes, de lo mejorcito que hemos visto para **PlayStation 2** últimamente. Quizá sólo se le puede echar en cara que, debido al argumento, los escenarios de los 7 niveles que comprende el juego se asemejen, en su mayoría, unos a otros. De cualquier forma, dentro del género de acción y aventura, ***PSI OPS*** supone una buena muestra de que todavía quedan territorios de la imaginación lúdica por explorar; el concepto de la aventura en sí no es nuevo, pero sí utilizar los poderes mentales y por supuesto dotar al juego de un guión que supera a muchos *thrillers* del cine actual. Y por si todo esto fuera poco, ***PSI OPS*** ha sido traducido y doblado de forma brillante al castellano. ***R. Dreamer***

PSI OPS: T.M.C.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un apartado gráfico sólido y con animaciones increíbles.
[+] El sistema de juego no deja lugar al aburrimiento.
[-] Los entornos son un tanto opresivos y similares.
[-] El sistema para apuntar puede jugar malas pasadas.

18+

9.1 **GRÁFICOS:** El realismo de las animaciones y el sólido entorno generado por el motor gráfico suponen todo un espectáculo.

9.0 **AUDIO:** Excelente doblaje al castellano y efectos sonoros. También incluye un vídeo de la banda de Nu-Metal, Cold.

9.1 **JUGABILIDAD:** Los poderes mentales le confieren un toque original respecto a otras producciones de corte aventurero.

8.8 **DURACIÓN:** El juego puede parecer corto y aunque se pueden activar algunos extras es una aventura para jugar una sola vez.

PUNTUACION OFICIAL

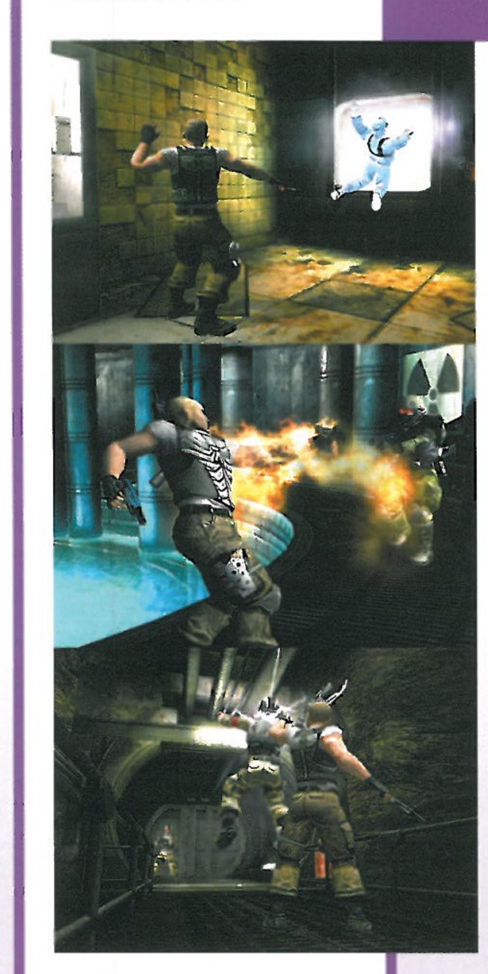
CONCLUSIÓN: La tensión se mantiene constante a lo largo del juego, y la historia engancha desde un principio. Esto se complementa con un apartado técnico envidiable que nos deja uno de los mejores juegos del año para PlayStation 2.



PlayStation 2

USA LA MENTE

Y los poderes que se despiertan en Nick a lo largo del juego. Desde levantar objetos a distancia (*telekinesis*), pasando por incendiar enemigos (*pirokinesis*), visión remota hasta absorber la energía de otras personas para recuperarnos y poder continuar utilizando nuestros poderes PSI.





COMBAT ELITE
WWII PARATROOPERS

La Segunda Guerra Mundial, desde otra perspectiva

Alejándose completamente de la vista en primera persona a la que nos tiene acostumbrados estos últimos años el género *shooter*, ***Combat Elite WWII Paratroopers*** recupera la cámara cenital, la vista aérea heredada de clásicos de la talla de *Ikari Warriors* o *Commando*. Sus creadores, **Battleborne Ent.**, han recurrido para ello al motor gráfico de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, con el que comparte más de un punto en común. Aquí no hay dragones ni puntos de magia, pero sí puntos de experiencia que sirven para mejorar las diversas habilidades del soldado protagonista (podrás elegir entre tres personajes diferentes, en el arranque del juego). El ejército nazi te espera, fuertemente atrincherado en bosques y ciudades, y con lo único que cuentas para derrotarles es tu puntería, tu agilidad para esquivar sus balas y, en contados momentos, con la ayuda de otros soldados controlados por la máquina. La mecánica de ***Combat Elite WWII Paratroopers*** es sencilla, clásica y eficiente. Como en aquellas míticas recreativas de los 80, es fácil caer hechizado por su sencillo desarrollo, sin olvidar el atractivo añadido de su detallado y realista entorno gráfico, que por momentos recuerda a un episodio más de *Commandos*, aunque sin incorporar ni una gota de la estrategia que ofrecía el clásico de origen español. En su lugar encontrarás acción sin concesiones a través de más de 40 misiones en territorio europeo. El desembarco aliado en Normandía marca el pistoletazo de salida, con misiones que reproducen algunas batallas ya recreadas en las anteriores

INFLUENCIAS

Sobre el motor gráfico de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, **Battleborne** ha construido un homenaje a aquellas míticas recreativas de los años 80. ***Combat Elite WWII Paratroopers*** recuerda irremisiblemente a *Ikari Warriors*, *Commando* o *Mercs*.





COMPAÑÍA: ACCLAIM
DESARROLLADOR: BATTLEBORNE ENT.
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 2
MISIONES: +40
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 175 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 44,95 €

http://www.combatelitegame.com

■ ¿El Cuartel General? Uno de los cañones que nos han enviado no tiene agujero. Cada vez que disparamos, uno de nosotros tiene que agarrar el obús e ir corriendo hacia el enemigo mientras imita el sonido con la boca...





■ Los escenarios urbanos son sencillamente deslumbrantes

entregas de *Medal Of Honor* (como la toma de los puentes holandeses durante la operación *Market Garden*), aunque con la novedad añadida que aporta la cámara aérea. Al igual que viene haciendo **EA** con la saga *MOH*, **Battleborne** ha salpicado ***Combat Elite WWII Paratroopers*** con filmaciones de la época para dotar de mayor autenticidad al producto. Los gráficos, pese al minúsculo tamaño de los personajes, tanto estos como los escenarios son un prodigio de detalle, y la contundente jugabilidad 100% *arcade* son uno de las principales armas de este *Combat Elite* para cautivar al jugador. Quizá te decepcione el escenario en el que arranca la acción, pero a partir de la segunda y tercera misión comenzará a desfilar ante tus ojos un espectáculo gráfico más impresionante, la fidedigna recreación del ruinoso campo de batalla en que se había transformado Europa tras años de contienda: ruinas, campos de minas y fortificaciones semiderruidas. ***Combat Elite WWII Paratroopers*** no cambiará desde luego el paisaje de los *shooters* para **PS2**. Adolece de unos cuantos defectos; el peor de todos es la acción de lanzar granadas, tarda tanto en reaccionar cuando pulsas el botón que arrojarás dos y tres granadas a la vez, desperdiciándolas. Pero aun esto, es imposible negar que es uno de los títulos más divertidos y directos que ha ofrecido **PS2** este año. De haber incluido además duelos On-line para varios jugadores, habríamos rozado el cielo. ■ ***Nemesis***

COMBAT ELITE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mecánica arcade al estilo Ikari Warriors o Commando.
[+] El detalle gráfico, pese al pequeño tamaño de los personajes.
[-] El sistema de lanzamiento de las granadas es poco fiable.
[-] Pedía a gritos duelos On-line para varios jugadores.



8.0 **GRÁFICOS:** En contrapartida a los minúsculos personajes, los escenarios destacan por su detalle, especialmente las ciudades.

8.9 **AUDIO:** Voces en inglés (con subtítulos en castellano) y un score muy cinematográfico para ambientar la acción.

8.7 **JUGABILIDAD:** Salvo por lo de las granadas, el control del personaje es perfecto. La mecánica es tan sencilla como divertida.

8.2 **DURACIÓN:** El nivel de dificultad es bastante alto, sobre todo en el arranque del juego, pero no llega a desesperar.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Gracias a su cierto sabor a «revival», Combat Elite gustará no sólo a los aficionados a los juegos de la Segunda Guerra Mundial, sino a todos aquellos que crecimos con los shooters clásicos de SNK y Capcom.

8.5 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ Como en un RPG convencional, irás mejorando las habilidades de tu soldado a medida que vas avanzando por las misiones



■ Si eres silencioso, podrás eliminar a los enemigos por la espalda sin ser visto

SECOND SIGHT

Aventura, acción, sigilo y poderes mentales

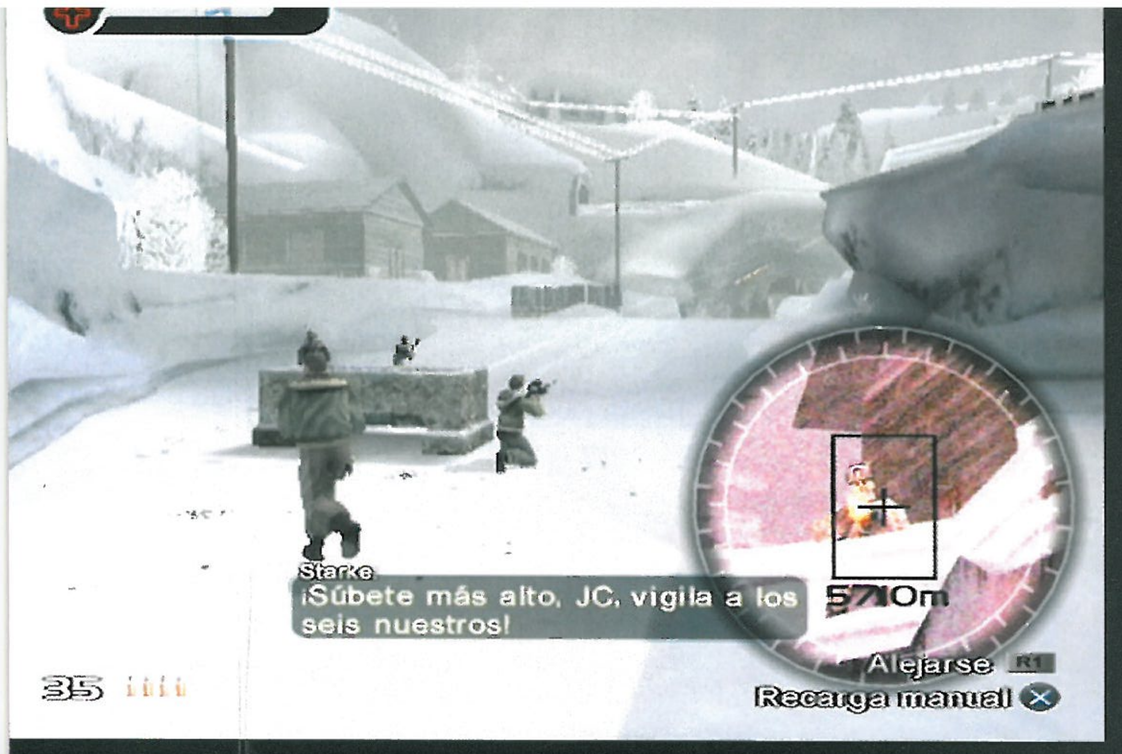
Mientras una buena parte de **Free Radical** se dedica a dar los últimos retoques a la tercera entrega de *TimeSplitters*, los miembros restantes del conocido grupo de desarrollo han decidido abordar de la forma más original un género diferente al *shoot'em-up*. **Free Radical** mezcla elementos clásicos de juegos de acción y de aventura para dotar de una dimensión y una profundidad a su primera gran aventura; sigilo y ataques silenciosos, armas de varios tipos (pistolas, rifles de francotirador, fusiles, etc.), ataques cuerpo a cuerpo, manejo de ordenadores... No sólo no le falta de nada, sino que además encontraremos un elemento que irrumpe en **PlayStation 2** con más fuerza que nunca (gracias también a *Psi-Ops* de **Midway**): los poderes mentales. John Vattic, que así se llama el protagonista de la aventura, despertará al comienzo del juego en un laboratorio y, poco a poco, irá descubriendo que es capaz de mover objetos con la mente (y accionar interruptores), levantar y ahogar a enemigos sin tocarlos, hacerse invisible, sanar sus heridas

«A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN EL JUEGO IREMOS GANANDO PODER»

FLASHBACKS
Varios de los niveles del juego tendrán lugar en el pasado de John Vattic.

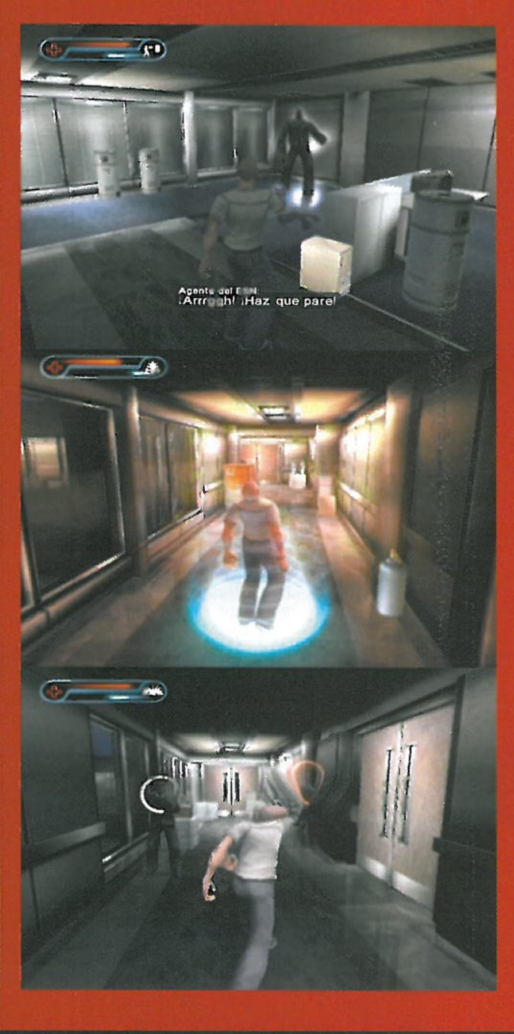
COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: FREE RADICAL DESIGN
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 17
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 158 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.codemasters.co.uk/secondsight



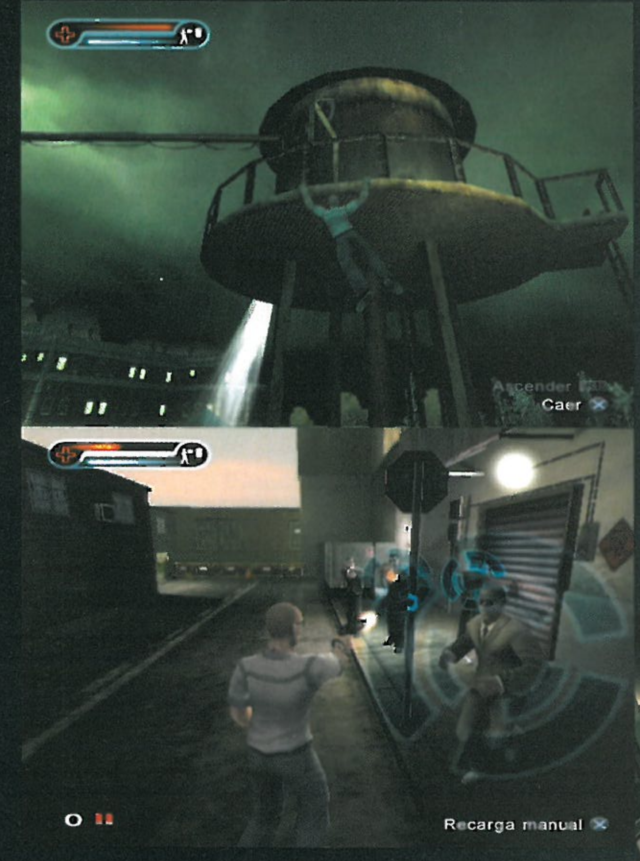
PODERES MENTALES

Tras su involuntario paso por el laboratorio en el comienzo del juego, John Vattic irá adquiriendo poderes a medida que avanzamos niveles. Con estos poderes mentales podremos mover y levantar objetos o personas, hacernos invisibles, regenerar nuestra energía perdida, proyectarnos fuera del cuerpo y deambular por el escenario, lanzar impactos mentales contra nuestros enemigos, hacernos totalmente convincentes (para «ayudar» a tomar la decisión correcta), etc.





Tras el primer nivel del juego, el Doctor Vattic recordará su entrenamiento físico y armamentístico, que tendremos que completar a modo de Tutorial





con sólo concentrarse, separar su mente de su cuerpo y moverse libremente sin ser visto. Cada uno de los 17 niveles que componen el juego poseen una construcción y una calidad de detalle impresionante, así como un desarrollo de lo más variado que supone un auténtico desafío y una ajustadísima curva de dificultad con cada nivel superado.

El *engine* 3D utilizado por **Free Radical** para ***Second Sight*** es una versión mejorada del de *TimeSplitters 2*, con un motor físico muy potente (aunque con algunos fallos en el peso de ciertos objetos), unas texturas muy detalladas y una gran cantidad de efectos climáticos y de iluminación muy reales. ■

SECOND SIGHT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico es suave y detallado.
[+] La posibilidad de utilizar poderes mentales es muy original.
[-] Se torna demasiado complejo en algunas zonas.
[-] Al principio es complicado controlar los poderes mentales.

16+

9.2 **GRÁFICOS:** Aunque el aspecto de los personajes recuerda a TimeSplitters 2, se han mejorado texturas y efectos gráficos.

8.9 **AUDIO:** Es una lástima que el juego esté en inglés. La banda sonora orquestada dinámica le da un aire muy cinematográfico.

9.0 **JUGABILIDAD:** El título de Free Radical mezcla sigilo, aventura, shoot'em-up y poderes mentales bajo un control soberbio.

8.8 **DURACIÓN:** Los 17 niveles del juego y los dos diferentes grados de dificultad dan mucha vida al título de Free Radical.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Free Radical se estrena en el género de la aventura aportando grandes dosis de originalidad tanto en el desarrollo como en el argumento de Second Sight. .



COMPAÑÍA: SCI
DESARROLLADOR: WARTHOG
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PAÍSES: 6
COCHES: 8
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 260 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www richardburnsrally.com

Aunque no apretemos demasiado el acelerador... Siempre habrá algo que nos destroce

RICHARD BURNS RALLY

El primer juego de coches en el que no debes correr

Cuando nos presentaron el juego, hace ya algún tiempo, los programadores de ***Richard Burns Rally*** repitieron muchas, muchas veces la palabra realismo. Tantas veces la mencionaron que a todos nos quedó claro por donde iban a ir los tiros y, poco después, al probar el juego comprendimos que no exageraban. Tras una cuantas partidas y una larga serie de castañazos, era muy evidente que no se referían al apartado gráfico o a lo logrado que estaban asuntos como los diferentes tipos de superficies. Existía la posibilidad de que sólo fuéramos nosotros y la consecuencia de nuestra habitual torpeza, pero viendo al resto de jugadores y sus problemas para mantenerse en pista, comprobamos que no era así. Puestos a ser optimistas, hasta pensamos que eran cosas que seguro se solucionarían en la versión final. La realidad es que no ha sido así y el programa sigue siendo un verdadero hueso para los conductores típicos de consola. El que guste de pisar a fondo y arriesgar no encontrará muchas satisfacciones y sí muchos contratiempos. ***Richard Burns Rally*** es un juego que no perdona muchos fallos y, según el grado de detección de daños que seleccionemos, puede ser una expe-



ESCUELA DE CAMPEONES

En teoría, gracias a ella, podremos afrontar el reto con más garantías de éxito. En la realidad, algo hace... Pero no milagros y aquí hace falta alguno.





COCHES

Inicialmente sólo podremos correr con tres coches y a medida que desbloqueemos circuitos y modos tendremos la oportunidad de probar otros cinco más. Nuestra recomendación es empezar con el Toyota que, aunque sea el menos potente, es por lo menos algo más manejable. Los otros dos, demasiada potencia... Demasiados riesgos.





REPETICIONES

A la derecha podéis apreciar la belleza y espectacularidad de las repeticiones. En ellas tendréis oportunidad de ver las varias decenas de castañazos en todo su esplendor.

riencia realmente breve. Carreteras llenas de trampas, recorridos con constantes giros, carreteras estrechas, saltos... Y un coche con poco peso que se va a la mínima, es una combinación tremendamente peligrosa. Por mucho que aprendamos en la escuela de rallys y por mucho que insistan en que no corramos, los resultados suelen ser bastante desalentadores. Si a todo ello le añadimos la opción de daños realistas, acabar una carrera entre los primeros puestos será algo digno de contar a los nietos. Un golpe, no necesariamente aparatosa, puede suponer la rotura de la caja de cambios o cualquier otra avería de primer orden. Eso, más que realismo, es ganas de amargar la existencia al jugador. Por muy bien que esté el juego, la gran mayoría de los usuarios, acostumbrados a cosas más suaves y permisivas, se verán superados. A nosotros nos gustan los simuladores y el rigor, pero también nos gusta disfrutar de la conducción y sentir la agradable sensación de dominar el juego. Éste es un reto para auténticos campeones. ■ ***De Lúcar***

«ES LA PRIMERA VEZ QUE NOS PIDEN QUE NO CORRAMOS MUCHO EN UN JUEGO DE CONDUCCIÓN»

RICHARD BURNS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Aporta nuevos elementos que incrementan el realismo.
[+] Ideal para los que gusten de la simulación más exigente.
[-] La dificultad es demasiado alta como para disfrutar.
[-] Con daños realistas, no hay quien acabe una carrera.

3+

9.1 **GRÁFICOS:** Los coches y escenarios están bastante trabajados. La dinámica del vehículo es creíble pero le falta algo de peso.

8.8 **AUDIO:** Aunque las voces entran a tiempo y son claras, sus lecturas a veces pueden llevarnos al error. No te fíes.

7.5 **JUGABILIDAD:** Creemos que se les ha ido un poco la mano con el tema de la dificultad. El realismo llevado al último extremo.

8.2 **DURACIÓN:** Los que gusten de juegos complejos tienen para meses. Los que busquen algo menos duro, se retirarán antes.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Está claro que los programadores han optado por el realismo más que por la jugabilidad y en esa apuesta se han olvidado de que la principal virtud de un videojuego es entretener. Sólo para los amantes de los retos complejos.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ La sensación que más se repite es que a los coches les falta algo de peso. Los derrapes son demasiado largos y da la impresión de que el vehículo no parará hasta que ya sea demasiado tarde

■ Llegar con el coche de una pieza es posible... Pero a varias horas del ganador







OBTURADOR PSÍQUICO

La cámara utilizada en *Project Zero II*, «Camera Obscura» cuenta con un mayor número de funciones que su predecesora. Básicamente, su funcionamiento es el mismo, apretar el botón para capturar almas en pena; aunque además de servir como arma, también podrá utilizarse para retratar fantasmas y otros fenómenos paranormales.



COMPAÑÍA: **TECMO**
DESARROLLADOR: **TECMO**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
NIVELES DIFICULTAD: **2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **239 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.fatalframe2.com

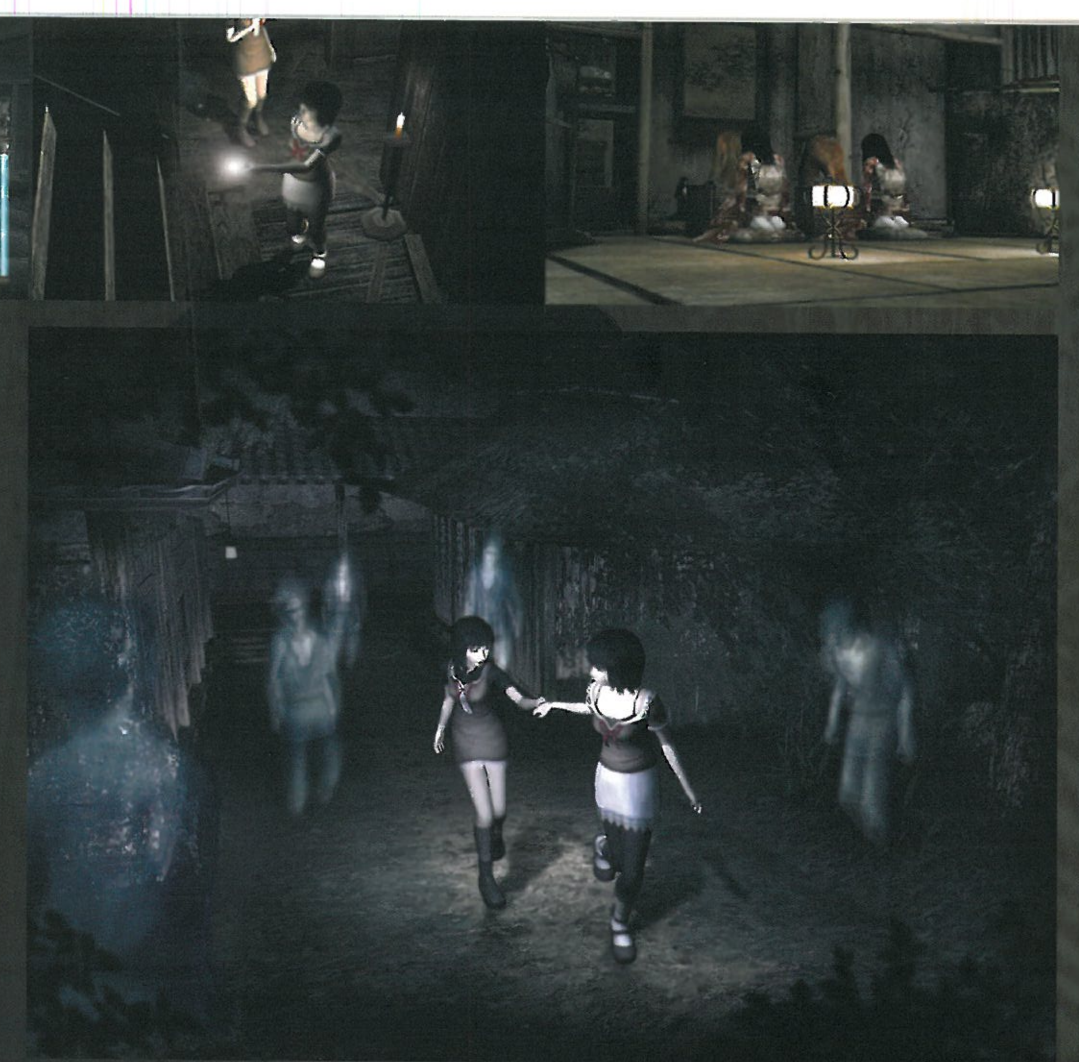
Los efectos gráficos han mejorado notablemente en Crimson Butterfly, un avance que resulta sorprendente en algunas secuencias del juego



PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

Terror en estado puro desde el lejano oriente

Mientras **Capcom** y **Konami** se duermen en los laureles, **Tecmo** continúa depurando su saga de *Survival Horror* con una inquietante segunda parte. Dos hermanas, las gemelas Amakura, se adentran en un bosque antes de que sea engullido por las aguas de una presa. Mayu se ve de repente atraída por una mariposa carmesí (*crimson butterfly* en inglés) que conduce a ambas hasta los lindes de una aldea fantasma. Allí va a tener lugar un ritual que tiene que ver con las misteriosas mariposas que han visto. Mayu y Mio tienen que abandonar el lugar antes de que comience dicho ritual y, como en el primer *Project Zero*, tendrán que buscar diferentes pistas y combatir contra espíritus con una inofensiva cámara de fotografía. El desarrollo de ***Project Zero II*** gira alrededor de la tétrica historia del poblado del bosque. Cuando las gemelas entran en sus calles las encuentran desiertas y sus casas parecen albergar únicamente recuerdos funestos que asaltan a Mio cuando menos se lo espera. Así nos van narrando un argumento paralelo en el tiempo, de hechos inenarrables





En esta segunda parte, los espíritus errantes son mucho más rápidos e inteligentes. A la hora de utilizar la cámara no debemos dejarnos llevar por el pánico y esperar hasta el último momento para hacer la foto

«LA ESTÉTICA DE CRIMSON BUTTERFLY NOS METE DE LLENO EN EL FANTASMAL MUNDO QUE DESCUBREN LAS HERMANAS AMAKURA»

que sucedieron en el pasado y que son presentados en dramáticas secuencias en blanco y negro; sin duda uno de los elementos más perturbadores del juego. Pero no el único, pues los desarrolladores han plagado la aventura de indicadores de peligro, una forma excelente de mantener nuestros nervios en tensión en todo momento. Por ejemplo, cuando se va a producir una aparición se añade «ruido» a la imagen para que tenga un aspecto granulado y como suele suceder en estos casos, la opción más recomendable es disfrutar del juego a un volumen que permita apreciar todas las variaciones ambientales de sonido. Es el estímulo que más diferencias es capaz de producir en nuestra conciencia, los cambios de la banda sonora dinámica alterarán nuestros nervios con melodías discordantes, pequeños toques de efecto que casi no se perciben o bruscos cambios de tempo y volumen. La simbiosis entre el apartado sonoro y el gráfico es perfecta, dando como resultado un juego que se asemeja bastante a la nueva ola de cine de terror nipón. Incluso hay seres en el juego que parecen sacados de alguna de sus películas, como el fantasma con la cara cubierta de pelo, ¿influencia de *The Ring*? Aunque ***Project Zero II*** se confirma como uno de los títulos punteros del *Survival Horror*, si no es ahora mismo el que produce más desasosiego en el jugador, también tiene algunos puntos que podrían ser pulidos. Como por ejemplo la animación de la protagonista. No llega a ser tan rígida como en la primera parte, pero todavía carece de la fluidez que cabría esperar al utilizar el potencial de **PlayStation 2**. En cuanto a la acción, los combates son ahora mucho más dinámicos y la cámara cuenta con nuevas funciones, pero aquellos que esperen algo parecido a lo que pueden encontrar en un *shooter*, ya pueden ir cambiando de mentalidad si quieren disfrutar a tope con este juego. ■ ***R. Dreamer***

PROJECT ZERO II C.B.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La aterradora atmósfera que preside el juego.
[+] Las mejoras realizadas en la cámara, con más funciones.
[-] El nivel gráfico ha mejorado, pero todavía no alcanza la brillantez de otros grandes de PS2, como demuestra la animación.

16+

8.7 **GRÁFICOS:** Respecto a la primera entrega, se ha producido una mejora notable, sobre todo en las secuencias en color y en B/N.

9.1 **AUDIO:** Es el apartado donde mejor han recreado la atmósfera agobiante, tanto por la banda sonora dinámica como por los efectos.

8.8 **JUGABILIDAD:** Exceptuando las nuevas funciones de la cámara, el juego sigue un desarrollo similar a la primera entrega.

8.0 **DURACIÓN:** Aunque pueda parecer corta, la aventura cuenta con finales alternativos y trajes ocultos para volver a jugar.

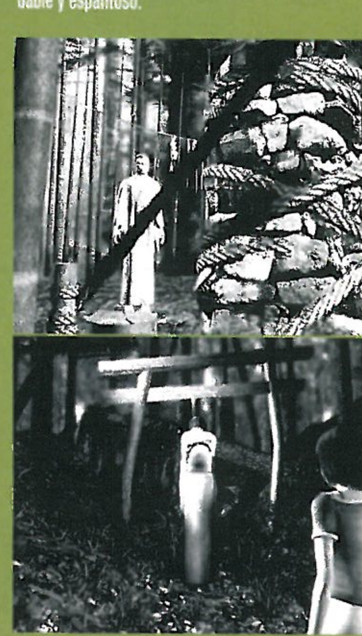
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si eres un amante del Survival Horror, Project Zero II es uno de esos títulos que tiene que pasar a formar parte de tu colección. Es un juego de sensaciones fuertes que te hará disfrutar pasándolo mal de principio a fin.



MUERTES EN BLANCO Y NEGRO

Project Zero II potencia aún más las secuencias sobre recuerdos traumáticos, que en esta ocasión parecen haber quedado impresos en el pueblo visitado por las hermanas y dispuestos a salirles al paso a la mínima. Sus contenidos son siempre inquietantes y para los que quieran poner su corazón a prueba son, sin lugar a dudas, el plato fuerte de este título de **Tecmo**, ya que el contenido de algunas es realmente desagradable y espantoso.



THE X-FILES RESIST OR SERVE

Una buena aventura con una horrenda conversión PAL

COMPAÑÍA: SIERRA
DESARROLLADOR: BLACK OPS ENT.
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 0
CAPÍTULOS: 3
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 29,95 €

Este *Survival Horror* nació como uno de los proyectos más ambiciosos de **Vivendi Universal**, para el que no se escatimó ningún gasto: argumento de Thomas Schnauz, guionista habitual de *Expediente X*, el reparto de voces original (David Duchovny y Gillian Anderson incluidos) y un desarrollo al estilo *Resident Evil*. Pero desde su presentación europea (Berlín, enero de 2003), poco o nada se sabía de ***The X-Files: Resist Or Serve***. Los rumores de cancelación (al estilo *Malice*, otro costoso proyecto de **Vivendi**) se prodigaron, pero ahora, y por sorpresa, el juego irrumpe en las tiendas a un precio sorprendentemente bajo (menos de 30 Euros), con una horrible conversión PAL y sin ni siquiera incluir subtítulos en castellano. El asunto es aún más sangrante si lo comparamos con la impecable localización de *Van Helsing* (también de **Vivendi**). Tal dejadez habría sido justificable en el caso de que The ***X-Files: Resist Or Serve*** hubiera sido un mal juego, pero no es el caso. Detrás de sus mediocres gráficos se encierra uno de los más notables *Survival Horror* del año. Largo, intenso y repleto de referencias a la serie, el título supera con creces al recordado *Expediente X* de **PSone**. Si logras superar la repulsión inicial ante las exageradas franjas PAL (que achatan los gráficos hasta el punto de convertir a Mulder en El Fari), hallarás una emocionante aventura donde no falta la habitual conspiración gubernamental. ***Resist Or Serve*** arranca como un pastiche de *Resident Evil* y *Silent Hill*, pero en poco más de una hora de juego revela todas sus virtudes. Como *Resident Evil 2*, que desglosa el mismo argumento desde dos perspectivas diferentes y con un desarrollo distinto para cada personaje. La aventura de Mulder contiene más



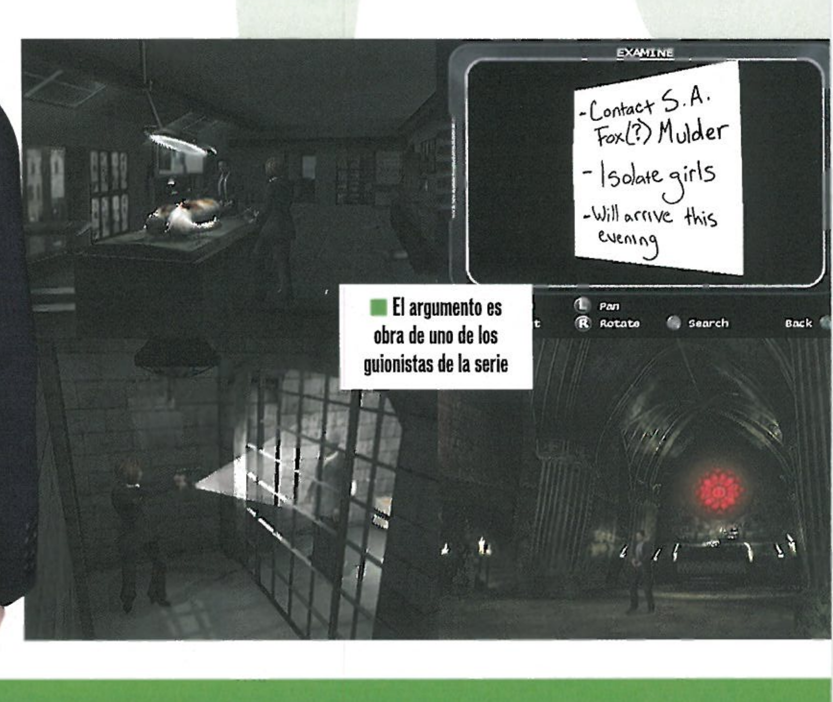
FOX MULDER, LA ACCION

Aunque Mulder tampoco llega a descuidar la obtención de pistas, su aventura se decanta claramente por la acción y el tiroteo sistemático a zombis.



DANA SCULLY, LA INVESTIGACIÓN

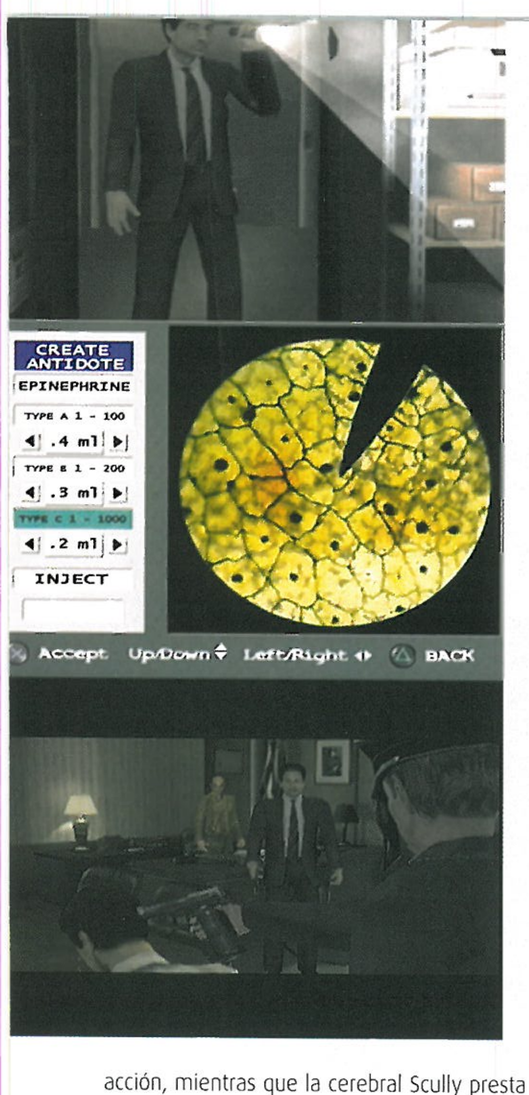
Scully también hará uso de su pistola reglamentaria, aunque sus verdaderas armas son el bisturí y el microscopio. Es la reina de las autopsias.

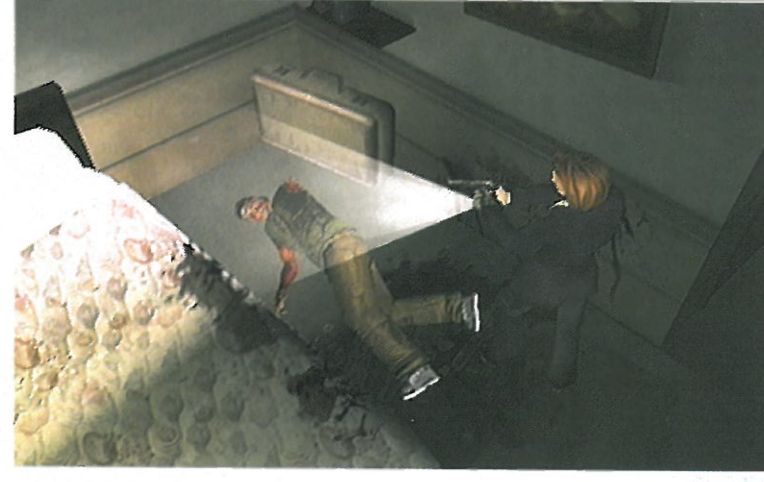


El argumento es obra de uno de los guionistas de la serie

ABIERTO EN CANAL

Las autopsias compensan con creces la menor dosis de acción en la aventura de Scully. Ponte los guantes y las gafas de protección (no querrás contaminarte tú también), agarra el bisturí y disponte a diseccionar como un forense profesional. Eso sí, estómagos débiles, abstenerse.



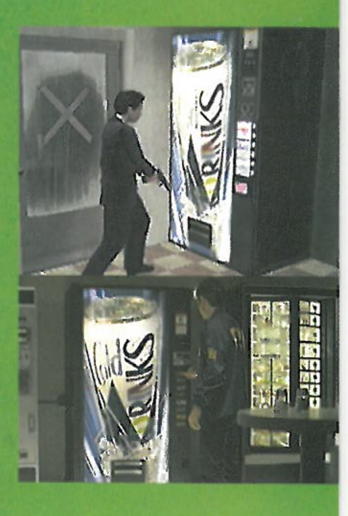




Las delirantes pesadillas de Mulder le llevarán a un escenario más propio de Doom

PARA FREAKS DE LA SERIE

Todo el juego es un homenaje a la serie de TV. Las calles del pueblo de Las Rocosas, donde arranca la acción, han sido bautizadas con los títulos de famosos episodios. Encontrarás una máquina de refrescos idéntica a la que servía para esconder la bomba que destruyó el edificio federal de la película *Expediente X: Enfréntate Al Futuro*. Y hay incontables guiños más. Cualquier fan es capaz de descubrirlos...



acción, mientras que la cerebral Scully presta más atención a la investigación (con jugosas autopsias). La trama, dividida en tres capítulos, se desarrolla en un punto indeterminado de la VII Temporada de la serie (una de las más valoradas por los *fans*). Y al igual que en ella, abundan las traiciones, los giros argumentales y las «idas de olla». Genuinas alucinaciones en las que los personajes comienzan a hablar en alemán y Mulder es telefransportado a una catedral ensangrentada, que parece sacada de *Doom*. Junto a Duchovy y Anderson, **Black Ops** ha reclutado a la tropa de secundarios de la serie (El Fumador, Skinner, los tres componentes de *El Tirador Solitario*, Krycheck...) para poner voz a sus respectivos personajes. Estas sesiones de grabación fueron registradas en vídeo, como uno más de los extras que ofrece el DVD de ***Resist Or Serve***, de compra obligatoria para los *fans* de la serie (esos mismos que se pulen 20 billetes en cada temporada en DVD), y para aquellos que busquen un verano lleno de misterio y paranoia, lejos del sol y la playa. ■ ***Nemesis***

«LA TRAMA DE RESIST OR SERVE TRANSCURRE DURANTE LA SÉPTIMA TEMPORADA DE EXPEDIENTE X»

H-FILES: RESIST...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Por encima de todo, las autopsias.
[+] Las delirantes pesadillas de Mulder. Menuda «ida de olla».
[-] La conversión PAL es un desastre.
[-] Ni siquiera incluye subtítulos en castellano.

16+

7.8	**GRÁFICOS:** El achatamiento PAL es lo último que necesitaban los mediocres gráficos del juego. Al menos el efecto linterna es bueno.
8.9	**AUDIO:** La música es soberbia. Voces en versión original a cargo de los actores originales de la serie.
8.0	**JUGABILIDAD:** La colocación de las cámaras te provocarán más de un problema a la hora de disparar sobre tus enemigos.
9.0	**DURACIÓN:** Uno de los Survival Horror más extensos de los últimos años, sobre todo porque ofrece dos aventuras al precio de una.

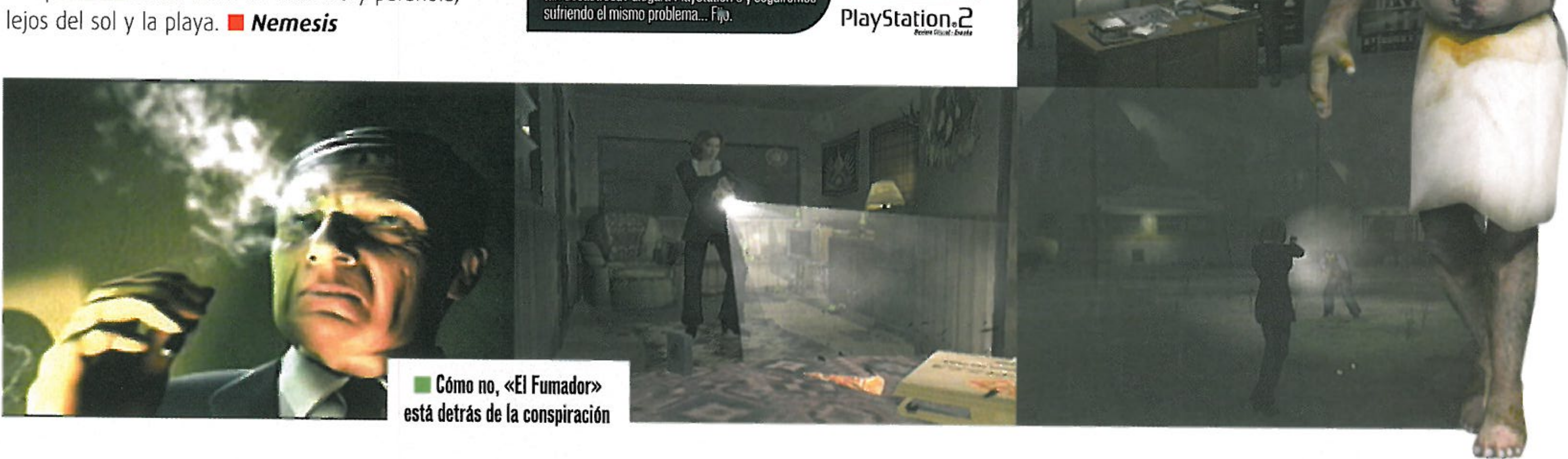
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: ¿Cómo es posible que un juego en el que se ha invertido tanto dinero y esfuerzo pueda acabar llegando a Europa con una conversión PAL tan desastrosa? Llegará PlayStation 3 y seguiremos sufriendo el mismo problema... Fijo.



8.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2



Cómo no, «El Fumador» está detrás de la conspiración



■ La inteligencia artificial de los enemigos en los niveles más altos supera a la de la coin-op SSFIIT

HYPER STREET FIGHTER II

El clásico que comenzó la revolución del beat'em-up llega a PS2



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 17
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS (FILME EN CASTELLANO)
NIVELES DIFICULTAD: 8
MEMORY CARD: NO
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 63,95 €

http://www.capcom.com

Si tuviéramos que designar a un rey de los salones recreativos, la mayoría de los miembros de la redacción coincidiríamos en que después de *Tetris* el clásico de la lucha creado por **Capcom** ocuparía el trono. Concordando con el quincuagésimo aniversario de su creación (aunque a estas alturas ya hace más de 15 años), *Street Fighter* regresa al panorama lúdico doméstico con una versión muy especial, que recopila los personajes, escenarios y melodías de varias entregas del juego, desde *Street Fighter II* hasta *Super Street Fighter II Turbo*. En esta ocasión, **Capcom** ha optado por mezclar todo en el mismo juego, dando la opción al jugador de seleccionar el personaje que más le guste con las características del título que desee; así, se darán combates que enfrenten al Ryu de *SFII*, con un *shoryuken* casi inmune y un *hadoken* que resta más vida, contra el Ryu de *SSFII Turbo*, más rápido, con algunas magias «aéreas» y la posibilidad de desencadenar movimientos «Super». Aunque en un principio el desarrollo de los combates puede parecer terriblemente desequilibrado, **Capcom** ha tratado equiparar en fuerza y energía a todos los personajes del juego, independientemente del título al que pertenezcan. Eso sí, los oponentes controlados por la CPU pertenecen en todo momento a *SFII Turbo*, y la dificultad para vencerlos supera en algunas ocasiones a la mostrada por la versión recreativa (conocida en Japón como The *Grand Master Challenge* debido a su tremenda dificultad). Técnicamente, a estas alturas es fácil recrear unas *coin-op* de hace más de diez años, omitiendo por completo las cargas entre combates. Como extras, esta recopilación incluye un completo *test* de sonido, con todas las melodías del juego en su formato CPS-I y CPS-II, todas las *intros* y nada menos que una versión especial, exclusiva para el juego (en formato equiparable al Vídeo-CD) de *Street Fighter: The Animated Movie*. ■ ***Doc***

«HSFII RECOPILA LAS CINCO VERSIONES DE CADA PERSONAJE, EN LUGAR DE LOS JUEGOS»

HYPER S.F. II

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Oportunidad de oro para disfrutar del mítico beat'em-up.
[+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
[-] El desarrollo es muy convencional.
[-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

16+

8.0 **GRÁFICOS:** Aunque el aspecto del juego es genial y mejorarlo no sería lógico, su motor gráfico tiene más de 10 años.

8.9 **AUDIO:** Cada versión de los personajes tiene sus voces correspondientes. Posee tres versiones diferentes de la banda sonora.

9.3 **JUGABILIDAD:** Su mítica jugabilidad nunca morirá. Controlar a cinco versiones de cada personaje es genial.

8.0 **DURACIÓN:** Su principal aliciente son las partidas «a dobles» y la posibilidad de ver la película de animación.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los nostálgicos y los aficionados a los grandes títulos de lucha no tienen excusa para no hacerse con esta pseudo-recopilación (bueno, su precio es un buen pretexto). Jugabilidad clásica y la dificultad de la recreativa SSFIITurbo.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

SF: THE MOVIE

Entre los extras de la galería del juego encontraremos la película de animación *Street Fighter: The Movie* (sin las escenas de ducha de Chun-Li).



PERSONAJES

Podremos seleccionar a los 17 personajes del juego con las características de cualquiera de los cinco Street Fighter II.

■ Reconocerás en el juego situaciones y diálogos de la película original

SEVEN SAMURAI 20XX

El clásico de Akira Kurosawa, trasladado al futuro

La idea de **Sammy** era prometedora: dar un toque futurista a la más popular de las películas del maestro Akira Kurosawa, contando con los diseños de Jean Giraud «Moebius» y la música del genial Ryuichi Sakamoto. Y aunque el resultado final no ha sido tan espectacular como podría esperarse de colaboradores tan ilustres, ***Seven Samurai 20XX*** está por encima de la media del resto de lanzamientos de **PS2**, gracias a determinados momentos llenos de magia, en los que se recrea en otro universo y épocas totalmente diferentes, diálogos y situaciones fácilmente reconocibles del legendario largo de Kurosawa, como el rescate del niño por parte del samurai anciano. Puede que los *kimonos* hayan dado paso a los modernos diseños de Moebius, pero en esencia, el espíritu de esos Siete Samurais (adaptados años más tarde por occidente en una película no menos recordada, *Los Siete Magníficos*) está presente en esté título, con apariencia de *Action RPG*, pero en cuyo interior late una contundente mecánica de *beat'em-up*. Al principio te costará algo de esfuerzo acostumbrarte al sistema de combate de Natoe, el protagonista, pero en unos minutos acabarás convirtiéndote en un verdadero torbellino «picarobots». ***Seven Samurai 20XX*** no es *Drakengard*, pero es una propuesta bastante original que encantará a los mitómanos del filme de Kurosawa. ■ ***Nemesis***

COMPAÑÍA: SAMMY
DESARROLLADOR: DIMPS
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPITULOS: 10
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 113 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,99

http://www.sammyeurope.co.uk

LA HUELLA DE TRES GENIOS

Por si no fuera bastante con adaptar la película más conocida del maestro Akira Kurosawa, **Sammy** reclutó para este proyecto a otros genios: Jean Giraud «Moebius» (diseño de personajes) y R. Sakamoto (música).

SEVEN SAMURAI...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La música de Ryuchi Sakamoto.
[+] La recreación de diálogos y situaciones del filme de Kurosawa.
[-] La mecánica de ataque de Natoe es algo confusa al principio.
[-] El desarrollo acaba resultando un tanto monótono.

12+

8.0 **GRÁFICOS:** Escenarios futuristas a lo Alita Angel De Combate y reconocibles diseños de Moebius. Entorno bastante suave.

9.0 **AUDIO:** Oír una composición de Ryuichi Sakamoto para un videojuego es algo que no sucede todos los días. Voces en inglés.

8.3 **JUGABILIDAD:** Una vez que consigas cogerle el truco al sistema de ataques de Natoe, no habrá quien te detenga.

7.9 **DURACIÓN:** Si hay un juego que podría ofrecer un Making Of apasionante, sería éste. Desgraciadamente, no es el caso...

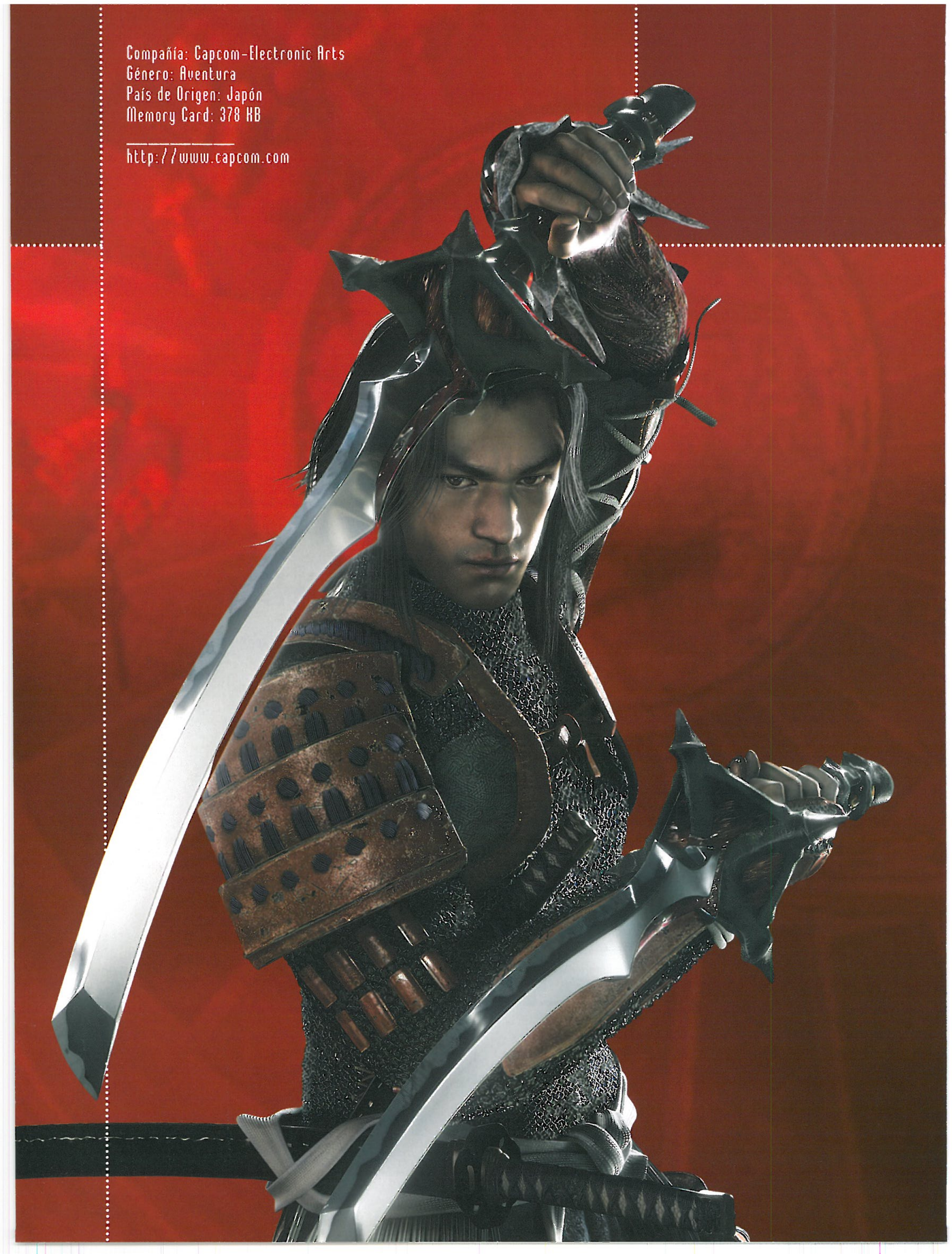
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: No pasará a los anales como uno de los mejores lanzamientos de PS2 del año, pero Seven Samurai 20XX posee un indudable encanto, heredado de la película de Akira Kurosawa. Para usuarios sin excesivas ambiciones.



■ Natoe dará cuenta de sus enemigos con sus dos katanas




Compañía: Capcom-Electronic Arts
Género: Aventura
País de Origen: Japón
Memory Card: 378 KB
http://www.capcom.com

POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

La saga Onimusha alcanza su punto álgido con la tercera entrega. Si no quieres perderte ni un sólo instante del fantástico viaje de Samanosuke y Jacques Blanc a través de Japón y Francia te ofrecemos la solución a todos los enigmas y vericuetos que van a encontrarse los protagonistas



ONIMUSHA 3

TEMPLO HONNOJI

Después de alucinar en colores con la fantástica introducción del juego, llegarás a un nivel, que se trata más bien de un prefacio, y la primera puesta en contacto con el sistema del juego. «Utiliza» a tus primeros enemigos para ver que tal responde Samanosuke a tu mando, así como examinar el interfaz y opciones de Onimusha 3. Cuando conozcas como funciona todo (acumular almas es algo muy tétrico pero sumamente útil) sube por la escalera donde te enfrentarás a tu primer enemigo «gordo» en el sentido literal de la palabra. Elimínale con unos cuantos golpes físicos y de magia, y antes de adentrarte por la escalera central, repón tus puntos de magia en el pozo y graba partida en el espejo. Hay unos cuantos cofres con hierbas y el mapa del nivel.

Sube por las escaleras, vence al guardián y entra en el Templo donde te encontrarás a Nobunaga, tu archienemigo, aunque aquí no te dará ningún tipo de problemas. Quién si te los dará será su ayudante Ranmaru. Deshazte de él atacándole sin parar y aparecerá una de esas fantásticas escenas cinemáticas de este increíble juego.

PARÍS: EL ARCO DEL TRIUNFO

Se nota que los creadores de Onimusha 3 han pasado largas temporadas en París para reflejarla tan fielmente como lo vemos en el juego. Verás a Mr. Reno en acción contra los bichos de turno, pero este nivel es idóneo para manejar a Samanosuke que tras un viaje en el tiempo aparece como siempre, justo a tiempo. Acumula almas al matar a tus enemigos ya que necesitarás mejorar tu equipamiento, y ésta es la única forma de hacerlo. Ya sabes que hay algunos espejos para grabar partidas donde podrás entrenarte para perfeccionar tus habilidades y también mejorar tus pertenencias. Tras ayudar a Jacques y aparecer en otro tiempo con su malherido Philip (Samanosuke) deberá encargarse de un buen número de bichos en las cercanías del Arco del Triunfo parisino. Baja por los pasillos del metro y sigue avanzado hasta la superficie. Allí, debajo del Arco, encontrarás a un buen número de enemigos, entre ellos algunos alados con los que practicar tus habilidades con el arco. Si te quedas sin flechas, no te preocupes, hay un cofre con algunas de ellas que te ayudarán. Cuando esté limpia la zona, abre los cofres que hay alrededor, aunque si sales de la zona los enemigos siempre vuelven a aparecer. Puede parecer algo molesto, pero es una buena forma de aumentar tu barra de almas absorbidas.

Ahora empuja la antorcha central y baja por las escaleras. Allí podrás recoger un par de espadas que te serán muy útiles. Una vez fuera, conocerás a la bella soldado Michelle. Sus hombres serán exterminados cuando accedan al interior del Arco del Triunfo. Ayuda a Michelle y sube por las escaleras del interior, pero antes recoge la llave. Sigue avanzando y abre la puerta del Museo con la llave. Dentro del museo podrás recoger un libro, un cofre con uno de los típicos puzzles (éste es muy sencillo), una estatua con almas encerradas en su interior que podrás absorber y un punto para guardar partida. Así pues, graba partida y avanza, te encontrarás con un viejo «amigo» y tendrás una agradable pelea con un monstruo metálico. Este robot no ofrece grandes dificultades, a excepción de sus ataques con misiles. Ve directo a sus brazos izquierdo y derecho, y déjale «desarmado».

EL BOSQUE DEL MONTE HIEI

Ahora te encuentras Jacques viendo cómo se muere su amigo entre sus brazos en un bosque del Japón del Siglo XVI. Ya nada puede solucionarse, así que avanza hasta el próximo Espejo para salvar partida y aparecerá una escena en la que tendrá como protagonistas a Jacques, un hijo «virtual», un ogro y un

extraño ser que explicará a Jacques por qué está ahí. Y como premio, una simpática «hada» llamada Ako que ayudará a Jacques en ese extraño mundo medieval japonés. Sigue avanzando y aprovecha la oportunidad para conocer las habilidades de Jacques. Gracias a su nuevo guante Oni, él también podrá absorber almas de todos los enemigos caídos.

Sigue avanzando. Verás unas plantas imposibles de matar. De momento, olvídalas y avanza hasta las dos casas. Aquí los enemigos son bastante numerosos, así que de repente aparecerá Samanosuke para ayudarte. No es que haya viajado en el tiempo de nuevo, simplemente es el Samanosuke anterior al viaje a Francia. Tras la sorpresa inicial, los dos limpian la zona de bichos, recoge todos los objetos de los cofres, especialmente la piedra mágica.

Sube por las escaleras y llegarás hasta la Torre Stupa. Ve a la derecha y un desfiladero te impedirá el paso. No importa, abre el cofre, soltarás a una luciérnaga muy «especial» que a partir de ahora cuando la veas o liberes de algún cofre u otro sitio, te permitirá saltar utilizando el látigo sobre ella. Así podrás ir avanzando hasta que llegues a la cabeza de piedra donde se halla el mapa de la zona en el cofre. Baja las escaleras, libera a una nueva luciérnaga y en el cofre del fondo podrás recoger una medalla que usarás en la Torre Stupa. Antes de utilizar la luciérnaga en la cascada, atiende a Ako y te recogerá un valioso elixir para subir tu vida en caso de apuro.

Regresa a la Torre Stupa y usa allí la medalla. Aparecerá un látigo flamígero que incorpora dolorosos daños de fuego. Ahora las plantas del principio podrán sentir tu furia. Destrúyelas porque en el fondo hay un cofre con una valiosa llave.

Regresa a la zona de las casas, donde uno de los enemigos voladores ha atrapado una luciérnaga indefensa. Derríbalo y «aprovéchate» de tu nueva amiga para subir al tejado y recoger nuevos objetos.

Ve a la Torre y toma ahora el camino de la izquierda que estará plagado de plantas, pero que con tu nueva arma no darán ningún problema. Ayuda a Samanosuke y utiliza la llave que has encontrado en la puerta del edificio. Libera una nueva luciérnaga y recoge los objetos de arriba. Ahora podrás usar las dos piedras en el vestido azul de Ako. Dentro del edificio encontrarás un enemigo bastante más duro que el de París. Es bastante grande y sus golpes hacen mucho daño. La mejor estrategia es dirigir al personaje a un rincón de la habitación y golpearle por la espalda. Cuando lance un ataque mágico con su espada, procura huir a toda velocida mientras evitas los relámpagos. Tras unos cuantos ataques, tanto mágicos como físicos, podrás derrotarle. No olvides recoger las almas que salen de su cuerpo con cada estocada que le embistas.

LAS ALCANTARILLAS DE PARÍS

Ako viaja hasta la Francia actual para encontrarse con Michelle y Samanosuke. Antes de entrar en las alcantarillas, ve a la zona derecha del Arco del Triunfo y, en la parte izquierda de la pantalla, pídele a Ako que abra la caja que está al fondo para obtener un botiquín. Entra por la ya conocida puerta de hierro hasta el Museo. Allí aprovecha para grabar partida y, de paso, mata a unos cuantos enemigos y recoge algunos objetos.

Ya abajo, ve a la entrada del metro y ve al vestíbulo principal, recoge una llave y utilízala para abrir la puerta de hierro. Llegarás a las cloacas y aparecerán una serie de monstruos viscosos y desagradables que tienen la mala costumbre de morir reventados, poniéndolo todo perdido y liberando pequeños bichos con bastante malicia. Entra en la puerta y allí aparecerá un moribundo compañero de Michelle. Coge una nota sobre la mesa y activa la corriente eléctrica. Ahora sal fuera y podrás activar el pequeño puente. Coge el mapa del cofre y entra por la puerta.

Allí encárgate de los numerosos enemigos que pueblan el vestíbulo. Ahora sube por la escalera, recoge otra nota que es la pista para la puerta cerrada con una combinación. Recoge otro libro de entrenamiento y pide a Ako que encuentre una de las piedras mágicas, o Eco Espíritus, que podrás usar en sus chalecos. Verás que hay un motor al que le falta una pieza. Vamos a ir a por ella. Baja por las escaleras y ve al fondo donde podrás abrir un cofre que esconde una especie de duende burlón que no para de correr. Intenta alcanzarle y te recompensará con un botiquín. Al fondo hay otro cofre con un nuevo Eco Espíritu en su interior.

Ahora usa la combinación 314 para abrir la puerta. Encontrarás un cofre con un puzzle a resolver y baja las escaleras. Avanza y elimina a esos molestos lagartos del fango. Más adelante encontrarás una escalera que conduce a una llave de hierro redonda, luego llega hasta el fondo de la cloaca donde Ako recogerá un valioso botiquín. Vuelve al motor y actívalo con la rueda. Verás que la pesada puerta contigua ya se ha abierto. Allí podrás activar unos nuevos generadores eléctricos. Ve por la puerta del fondo y el puente podrá funcionar. Dirígete hasta el final y sube por la escalera. Allí, corta la cuerda que sujeta la bola de hierro. Baja por la cloaca empujando la bola de hierro hasta que llegues al final, sube por la escalera y en el lado izquierdo dispara una flecha al techo y aparecerá un nuevo Eco. Sigue avanzando para llegar a la superficie de París.

SAKAI

Ako regresa con Jacques. El francés ha encontrado un reloj del Siglo XX lo que le hace despertar sospechas de todo tipo. De momento, la ciudad está muy tranquila, por lo que antes de entrar en ningún sitio, te recomiendo que eches un vistazo por las calles y abras los cofres que más o menos puedas encontrar fácilmente. Tras hacer turismo, ve al Espejo de salvar partida. Rompe la estatua del tigre y encontrarás una nueva piedra Eco. Si rompes una cesta al lado del Espejo, aparecerá una nueva luciérnaga. Sube por la escalera y usa la luciérnaga para llegar a la playa y abrir un cofre-puzzle.

Regresa al pueblo y entra en la tienda. Antes de hablar con el tendero, rompe las dos cestas que están cerca de las puertas y aparecerán dos piedras Eco. Ve por la puerta de atrás y encontrarás un cofre con un valiosísimo chaleco blanco de Ako, que sube la barra de vida, mientras nuestro amigo permanece quieto.

Habla con el tendero sobre los «extraños» objetos con los que comercia. Sin sacar nada en claro, sal a la calle, donde verás a un niño que ha encontrado un objeto muy interesante. Te lo dará a cambio de un melón. Baja por el callejón y cambia al vendedor de fruta un suculento melón por el reloj. Tras hacer el cambio, una nueva luciérnaga aparecerá. Sube por ella y llegarás al techo de la tienda donde podrás escuchar una muy interesante conversación. A tu lado aparecerá un cofre con la llave de la herrería. Sal a la calle, donde el pueblo ya ha sido invadido por los Genma. Acaba con ellos y ve a la herrería donde podrás encontrar un

ENTRENANDO QUE ES GERUNDIO

Onimusha 3 además de presentar la trama central que os hemos indicado en la guía, ofrece muchas otras posibilidades como todos los juegos de su generación. Entre estas posibilidades se encuentran los niveles de Infierno o de Entrenamiento, accesibles en los Espejos donde grabas partida. Allí podrás aprender nuevos movimientos de tus amigos y recoger suculentos objetos. Los libros de entrenamiento que encontrarás serán la clave para llegar a esos niveles Infierno.

tónico medicinal (está guardada en una urna especial) y una poderosa Lanza que te será muy útil a partir de ahora.
Ve al puerto, donde estaba la puerta sellada mágicamente y ábrela con la lanza. Dentro podrás comprobar que se trata de una sucursal de una tienda de electrodomésticos en el Siglo XVI (es que a estos Genma les encanta viajar por el tiempo y robar lo que pueden de nuestra época).
Nuevos enemigos surgen ahora, especialmente un ogro con una gran bola de hierro que quiere hundir en las costillas del gabacho. Bien, un poco de tu magia le mandará al más allá. Ahora deberías intentar subir al barco, pero un viejo «amigo» de Samanosuke pedirá una demostración de fuerza. El combate no es muy difícil, pero el barco se aleja. Como salvación, tenemos la moto de Jacques a la que le falta las llaves, pero gracias a la ayuda de Ako, las conseguiremos enseguida.
Tras un espectacular salto en moto, Jaques llega al barco, limpia la cubierta de bichos y los contenidos de los cofres. Dentro del barco recoge el libro y el mapa. En la planta inferior hay un cuadro que podrás machacar con tu arma. Aparecerá un nuevo cofre y dentro, uno de estos extraños seres que corren a toda velocidad. Cuando le alcances conseguirás la llave de la cabina. Entra en dicha cabina donde hay un nuevo libro para leer con acontecimientos interesantes y podrás absorber las almas de una estatua. Cuando salgas de esa habitación, una nueva animación te llevará a la Francia de la actualidad.

NOTRE DAME

Ante ti tienes al japonés y a la maravillosa catedral de Notre Dame. Recoge los objetos del exterior y prepárate para abrir la puerta de la Catedral. Verás que tiene dos sellos en el exterior. Bien, esto indica que tu arma debe tener al menos el nivel 2 para que puedas abrirla. Si acaso no es así, sólo baja por las alcantarillas y recolecta el suficiente número de almas de los bichos que pululan por allí hasta que consigas el número necesario.

Dentro de la catedral elimina monstruos, abre cofres y examina una estatua pequeña con un buen número de almas encerradas en su interior. Por otra parte hay cuatro estatuas cubiertas con una neblina y un león con una bola en su boca. Ve al altar central y activa una palanca roja que hay a su derecha. El mecanismo abrirá el pasadizo a las catacumbas de la Catedral.
Baja por las escaleras y en la primera habitación usa dos flechas para derribar del techo una piedra Eco y una hierba medicinal. Sigue avanzando y llegarás a una sala circular con una cuchilla mortal avanzando. El mejor método es avanzar por la izquierda detrás de la cuchilla hasta que llegues al otro lado y pulses sobre una calavera. Esto abrirá la puerta que estaba justamente antes y que no podías abrir, además de parar el mecanismo. Avanza por la nueva puerta y debajo de un tapiz verás un amuleto contra la oscuridad. Ahora podrás «limpiar» de oscuridad las estatuas de la Catedral, así que sube hasta arriba y ve a la estatua que sólo tiene un grupo de velas encendido. Usa el botón de absorber almas hasta que la estatua se ilumine. Después deberás hacerlo con la que tiene dos grupos de velas, luego con la de tres y finalmente con la de cuatro. Una vez concluido el proceso, el león liberará su tesoro (que se trata de una preciosa Katana llamada Kuga) con el que podrás abrir la puerta sellada a la izquierda del tapiz de las Catacumbas.
Dentro, ten cuidado con una nueva trampa de cuchillas, esta vez son dos juegos de cuchillas que avanzan una detrás de otra. Adéntrate por la izquierda y llegarás a un punto con una puerta a la que le falta una calavera, allí también encontrarás un Espejo y un pozo donde recuperar tus puntos de magia. Sigue avanzando hasta que des con un cofre que contiene una escalera de cuerda en su interior. Ve a la derecha del tapiz, allí verás un pequeño precipicio y en su fondo un cofre. Usa la escalera para llegar hasta él y recuperar la calavera. Usa la escalera en su correspondiente puerta y te encontrarás con el laboratorio

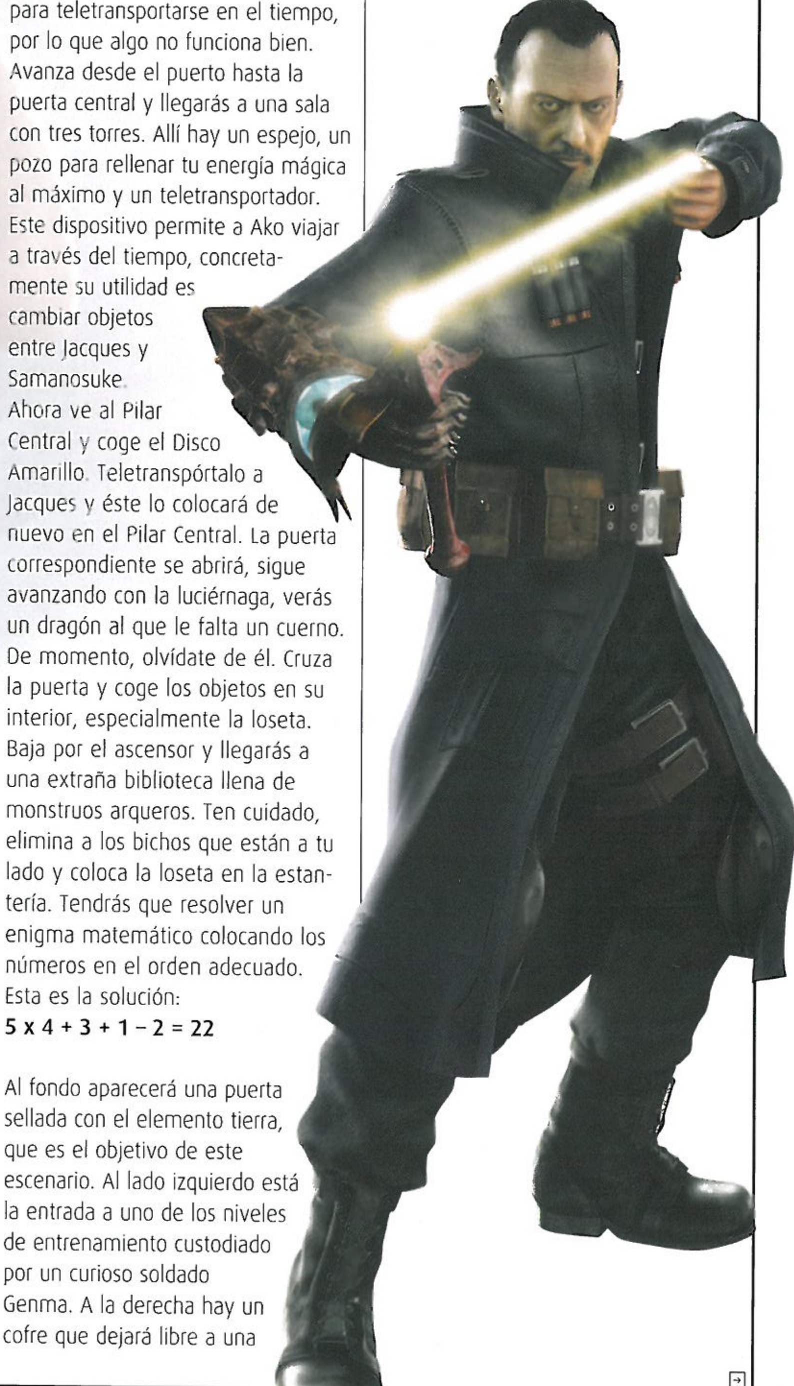
secreto del malvado Guildenstern. Éste te vacilará como de costumbre y escapará en su máquina del tiempo. Ha soltado a dos tipos de su guardia personal. Con un poquito de tus golpes mágicos no deberías tener ningún tipo de problema para eliminarlos.
Ahora utiliza la máquina del tiempo y llegarás a un lugar increíble.

EL TEMPLO SUBMARINO

Un excepcional lugar es la base secreta de los Genma. Ako comprueba que ha perdido el poder para teletransportarse en el tiempo, por lo que algo no funciona bien. Avanza desde el puerto hasta la puerta central y llegarás a una sala con tres torres. Allí hay un espejo, un pozo para rellenar tu energía mágica al máximo y un teletransportador. Este dispositivo permite a Ako viajar a través del tiempo, concretamente su utilidad es cambiar objetos entre Jacques y Samanosuke.
Ahora ve al Pilar Central y coge el Disco Amarillo. Teletranspórtalo a Jacques y éste lo colocará de nuevo en el Pilar Central. La puerta correspondiente se abrirá, sigue avanzando con la luciérnaga, verás un dragón al que le falta un cuerno. De momento, olvídate de él. Cruza la puerta y coge los objetos en su interior, especialmente la loseta. Baja por el ascensor y llegarás a una extraña biblioteca llena de monstruos arqueros. Ten cuidado, elimina a los bichos que están a tu lado y coloca la loseta en la estantería. Tendrás que resolver un enigma matemático colocando los números en el orden adecuado. Esta es la solución:
5 x 4 + 3 + 1 – 2 = 22

Al fondo aparecerá una puerta sellada con el elemento tierra, que es el objetivo de este escenario. Al lado izquierdo está la entrada a uno de los niveles de entrenamiento custodiado por un curioso soldado Genma. A la derecha hay un cofre que dejará libre a una

luciérnaga. Sal a la biblioteca y utiliza la luciérnaga. Salta y podrás acabar con los arqueros. Abre los cofres, especialmente el cuerno de dragón que está escondido. Antes de bajar, Ako te facilitará un bote de medicina escondido en el techo.
Sube por el ascensor, aparecerá un nuevo tipo de enemigo que te dará algunas complicaciones si estás en modo Normal de juego. Sal por la puerta y coloca el cuerno en el dragón. De esta forma se drenará la sala y Samanosuke en el futuro



podrá avanzar. Así que ya sabes lo que tienes que hacer. Cambia de personaje y, por cierto, si Jacques tiene flechas, envíaselas al japonés que el sabrá utilizarlas.
Samanosuke ya podrá avanzar a través de la Puerta Amarilla. Donde antes estaba el agua hay un cofre con un preciado objeto en su interior. Atraviesa la puerta al lado del dragón y ahora podrás recoger el Disco Azul.
Nada más hacerlo, aparecerá Ranmaru mucho más fuerte que la otra vez. Sus golpes son bastante violentos, aprovecha las almas que se escapan al darle un estocazo. Aprovecha estos momentos para atacarle sin piedad e incluso puedes usar tus flechas si estás situado al otro lado de la habitación.
Ahora que tienes el Disco Azul, dáselo a Jacques.
Abre la Puerta Azul mediante el Disco y avanza por el pasillo. Llegarás a una habitación con otro dragón al que le falta un cuerno, una puerta sellada y un ascensor. Puedes bajar por el ascensor, pero sólo tendrás disponible unas cuantas flechas que te suministrará Ako. Ve al piso de arriba, sube por las escaleras y utiliza la luciérnaga para llegar hasta un cofre con puzzle al fondo. Sigue avanzando con las demás luciérnagas hasta que llegues a tu nueva arma, un poderoso martillo denominado Hiosay.
Regresa por donde has venido hasta la habitación de la puerta sellada. Ábrela, gracias a tu Hiosay y verás una serie de máquinas que no te dejan avanzar. La solución consiste en una pequeña luciérnaga, pero le faltan las alas. Hay que buscar un método para conseguirlas.
Ve de nuevo a la zona de las luciérnagas y usa las nuevas para llegar hasta el barco. De allí ve a la sala central de las estatuas y cámbiate a Samanosuke.
Ve a la puerta azul y utiliza tu muñequera de almas para absorber el aura negra que te impide el paso, tal como ocurrió en la catedral de Notre Dame. Avanza tranquilamente hasta que te des cuenta de que los cristales no han soportado la presión de agua y todo el mar viene hacia ti. Corre hasta la puerta del fondo y no te entretengas demasiado con los enemigos que saldrán a tu encuentro. Abre el cofre y obtendrás un mapa del Templo Submarino.
Abre la puerta que estuvo sellada y al final verás las alas de una luciérnaga. Sube por las escaleras y gracias a la espada afilada de Samanosuke podrás romper las cajas y obtener el cuerno del dragón. Colócaselo y se accionará el mecanismo para sellar el Templo contra el agua. Podrás regresar a la Sala Central y utilizar de nuevo a Jacques, enviándole las alas que tanto necesita.
Ya con Jacques, ve a través del barco hasta llegar a la Sala de la Maquinaria y utiliza las alas de la luciérnaga. Salta gracias a su ayuda y llegarás hasta el cilindro que contiene el Cristal de Energía.
Envía este Cristal a Samanosuke. Ahora podrá activarlo en la misma sala en el futuro y accionar el ascensor. Rompe las Cajas y llegarás a una nueva y fantástica arma: un hacha descomunal denominada Chigo y que será el terror de tus enemigos.
Este hacha tiene como principal magia el elemento tierra. Con ella podrás romper la puerta sellada que había en el segundo nivel de la Puerta Amarilla. Ve hasta allí y como recompensa tendrás el Disco Rojo. No olvides abrir los cofres.
Envía el Disco Rojo a Jacques y abre la Puerta Roja. Continúa avanzando hasta que des con un nuevo Jefe, una especie de «perrito» guardián que tiene la mala costumbre de atacar con ataques elementales. La mejor estrategia como suele ocurrir es atacar de espaldas utilizando todos los poderes mágicos que tengas y, eso sí, procura que Jacques tenga una buena provisión de botiquines y que sea lo bastante rápido para esquivar ataques,; es decir, tu habilidad con el mando.
Una vez vencido el bicho de turno, Jacques debe coger un tren Genma a toda velocidad para evitar el alcance de una inundación. Ahora manejas a Samanosuke, pero cuando decide el camino de la Puerta Roja, Ranmaru se interpone de nuevo en su camino, provocando un terrible hecho en Samanosuke ya que se convertirá en un soldado Genma.

ARMAS DE MUJER

Bueno, con Samanosuke fuera de combate por el momento, nuestro protagonista es Michelle, la novia de Jacques y una experta en el manejo de las armas de fuego. Ve a la puerta de la catedral, pero todavía no avances. Abre el cofre de la derecha y recibirás una bonita pulsera «recoge-almas» similar a los guanteletes utilizados por nuestros amigos. Aunque Michelle no puede utilizar estas almas, serán de mucha utilidad más adelante. Así que antes de entrar en Notre Dame puedes visitar todos los barrios de París que ya has recorrido, como las pestilentes alcantarillas o incluso la azotea del Arco del Triunfo donde verás de nuevo a un viejo amigo. Te aconsejo que estés bastante tiempo recorriendo estos niveles y machacando enemigos. El objetivo es que recojas la mayor cantidad de almas posibles y numerosos objetos útiles para Michelle, como hierbas y botiquines. Cuando ya creas que tienes una buena cosecha de material, entra en la Catedral. Dirígete a la Sala de la Máquina del Tiempo y allí te encontrarás con Guildenstern, el científico con cara de Alien de los Genma. Tendrás un combate bastante duro con unos monstruos acorazados hasta los dientes, así que utiliza el poder de tus granadas.
Una vez derrotados, aparecerá una habitación secreta. Entra en ella y coge el libro.
Ako vendrá a pedirte ayuda. A partir de ahora, Michelle podrá utilizar los poderes de esta simpática hada.
Llegarás al Zoo de París. Echa un vistazo y verás que es totalmente lineal y no tiene pérdida. Hay una barca turística al lado del Espejo que necesita una llave de contacto.
Bien, avanza por el puente y diviértete con esa extraña especie de experimento. Llegarás a una sala oscura con una puerta sellada. De momento déjala, cuando salgas, verás que a tu izquierda hay un cofre con el mapa del Zoo. Sigue adelante y entra en el edificio circular. Recoge un libro y una piedra Eco. Baja al foso y las palancas que te interesan son la segunda y la cuarta. Las otras dos sueltan grandes bichos, pero diviértete si quieres, que para eso estás en el Zoológico.
La segunda palanca ofrece la llave de la barca turística. Ve hasta ella y disfruta del paseo. Llegarás hasta el centro de Experimentación del Zoológico. Graba partida, recoge el botiquín del cofre y entra en la Sala.
La puerta que te interesa está ocupada por una enorme planta mutante que te ataca con sus «raíces-tentáculos», un enemigo muy común en los Survival Horror de PlayStation 2. Elimina al enemigo con una buena andanada de granadas y verás la escalera hasta las celdas.
Allí te encontrarás con Samanosuke y el hijo de Jacques. Libéralos.
Por desgracia, el malo rapta a Michelle y al niño. Sólo queda la pulsera portadora de almas que viene ideal a Samanosuke para poner su hacha al nivel 3 y, muy importante, su katana o espada Kuga al nivel 2, ya que es necesario para abrir la puerta sellada en la sala oscura. Como recompensa tendrás la llave de la puerta cerrada en el Centro de Experimentación.
Abre la puerta, recoge el libro, elimina bichos, mejora tus armas y disponte a combatir contra Guildenstern.
A pesar de lo maquiavélico del personaje, resulta mucho más fácil que los anteriores, gracias a tu hacha de nivel 3. Cuando Guildenstern esté en el aire, lánzale flechas sin parar, oblígale a bajar y, como siempre, atízale por la espalda con golpes mágicos. Cuando se te agote la magia, utiliza la fuerza.
Tras un pequeño rato golpeando a diestro y siniestro, Guildenstern estará a tus pies confesándote la existencia de una poderosa arma: el Interruptor del Tiempo.

LOS MISTERIOS DEL MONASTERIO

El próximo destino es viajar a un sitio tan turístico como es el Monte St. Michael, uno de los sitios más conocidos de Francia y donde los Genma también han montado una

de sus sucursales.
De momento, manejas a Samanosuke. Avanza por la calle principal llena de comercios, como las puertas están cerradas aprovecha para matar unos cuantos enemigos y reconocer el comercio. Regresa al Espejo. A su lado hay un teletransportador temporal, por lo que Ako va a tener bastante trabajo otra vez en este episodio.
Cámbiate a Jacques y sal del tren. Tendrás un nuevo encuentro con Heichachi y deberás luchar también contra una bruja muy sexy, pero con muy malas intenciones. Destruye las cajas que están delante de la locomotora y abate a tus enemigos. Uno de ellos ha capturado una luciérnaga que será tu vía de escape hacia el tejado del castillo. Utilízala. Abre la puerta y recoge el mapa del castillo en el cofre. Hay un pobre campesino al fondo, habla con él. Luego entra en el Jardín, con un pozo mágico en su interior, lo que repondrá tu barra de magia. El cofre que hay detrás de la trampa contiene una llave muy importante para ti.
Para desactivar la trampa, debes utilizar tu látigo con elemento de fuego, también usa el botón de magia para encender las cuatro antorchas que detendrán momentáneamente la subida y bajada de la trampa. Recoge la llave y enciende varias veces la antorcha al lado del cofre para detener el movimiento de la dichosa trampa. Sal del jardín por la puerta de la izquierda. Usa de nuevo una luciérnaga que te conducirá a un patio donde hay otro Espejo y un Teletransportador.
Echa un vistazo a la zona y verás un curioso puzzle en el suelo y una figura demoníaca a la que le falta un ojo. En el patio, hay una palanca que activa un mecanismo, pero le falta una rueda dentada. Hay que buscarla, aunque sea en el tiempo.
Envía a Samanosuke la llave mediante Ako y nuestro amigo podrá abrir la puerta del fondo. Avanza por las escaleras y derrota a tus enemigos, especialmente a los magos voladores que te dejan sin barra de energía. Una buena flecha y se acabó el problema. Sigue avanzando hasta que veas a una gigantesca planta mutante. Elimínala rápidamente con un poquito de magia y recoge el Símbolo del Sol que hay en el cofre.
Utiliza el Símbolo en la puerta que había al lado del Hotel y recoge los tesoros que hay más allá, especialmente la Piedra del Ojo Rojo que necesita Jacques.
Una vez puesta la Piedra en su sitio, Jacques podrá resolver el enigma en el suelo que tiene ante sí. Es muy fácil. Se trata simplemente de pisar las baldosas en el suelo en el siguiente orden: Sol, Luna y Estrella. Como hay varios símbolos de cada, debes procurar que una vez que pises Estrella, tengas un Sol al lado y que ese Sol permita la combinación de Luna y Estrella posterior.
Tienes un tiempo límite para pisar todas las baldosas, así que pulsa dirección y R1 para ir más deprisa. Este puzzle tendrás que resolverlo tres veces, tantas como estatuas que se iluminan al final. Una vez conseguido, baja por las escaleras y rompe las cajas para liberar luciérnagas. Sigue bajando hasta que salgas del castillo, rompe una caja para liberar otra luciérnaga. Salta y llegarás a los torreones donde un cofre esconde el vestido naranja para Ako. Regresa por donde has venido y en la zona del puzzle podrás ir subiendo gracias a las luciérnagas hasta que llegues a una nueva planta gigante. Destrúyela, recupera una piedra Oni que subirá tu energía y abre la puerta que te conduce a la escalera principal.
Es tiempo de volver con Samanasuke. Sube por las escaleras del castillo y en esta ocasión podrás entrar por la Puerta de color amarillo.
En esta especie de laboratorio podrás romper unas cajas, recoger un libro y activar el agujero negro a tus pies. Volverás a un París muy distinto. Sube a lo alto del Arco del Triunfo y en la azotea podrás recoger una llave roja escondida en un cofre. Un nuevo agujero negro se activará. Ve a través de él. De regreso en el Laboratorio, ve al teletransportador y envíale la llave roja a Jacques. El francés ahora podrá abrir la puerta roja que había al lado de la planta gigante. Ve a través de ella y verás a un grupo de esclavos trabajar.
Libéralos y rompe la maquinaria. Heihachi te dará una llave triángulo que abre la puerta que está al lado del tren. Bien, ve camino para allá y ayuda a la gente que está siendo atacada por los Genma.
Abre la puerta y libera a los prisioneros. Y no te olvides de recoger una semilla de planta Genma. Podrás darte cuenta que hay un cofre encerrado tras unas cajas, pero tu mazo no puede romperlas. Necesitas que en el futuro, Samanosuke pueda bajar hasta esta sala, pero como has podido comprobar es imposible. Utiliza la semilla en el cuarto semillero que hay en el exterior, justo al lado de la planta que está creciendo ahora. Cambia a Samanosuke y comprobarás que puede bajar hasta abajo trepando por la planta y romper la maldita caja, que contiene nada más ni nada menos que el mecanismo de rueda dentada que impedía abrir la puerta principal del patio.
Bien, coloca el mecanismo, pero el muy patoso de Samanosuke ha roto la palanca. Esto es tarea para el francés.
Envíale el mecanismo dentado y Jacques podrá abrir la puerta. Entra en el interior, recoge el libro y destruye de una vez por todas la planta gigante del altar. Ve por la puerta de la izquierda y baja por las escaleras. De repente, nuestro amigo francés se ve envuelto en una trampa de gas y sólo su hijo, vía telepática, podrá salvarle a través de cinco combinaciones que desactivan la trampa. Hay un límite de tiempo, así que tranquilo y buena letra:

- Arriba, Abajo, Triángulo
- Arriba, Abajo, Triángulo, X, Círculo
- Arriba, Abajo, Triángulo, X, Círculo, Abajo, Arriba
- Arriba, Abajo, Triángulo, X, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Izquierda, X
- Arriba, Abajo, Triángulo, X, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Izquierda, X, X, Derecha.

Sal del castillo y graba partida en la calle comercial. Afuera te espera tal vez el monstruo más duro de todo el juego. Se trata de una versión más grande del «perro» guardián del Templo Submarino. Utiliza tu magia, transformándote como en el alter ego de Samanosuke. Ante todo evita sus ataques frontales y si consigues esquivarle, date la vuelta y ataca sobre su lomo. Poco a poco le despojarás de su armadura y sus ataques serán menos violentos.
Ahora es hora de volver con Jacques, que todavía está tosiendo del mal rato que ha pasado.

EL EJÉRCITO DE LOS ONI

Avanza por la puerta que tantos problemas te ha dado y usa la luciérnaga para saltar al otro lado. No te olvides de recoger un libro y una piedra Eco. Posteriormente aparecerá una espectacular escena de una fortaleza volante, donde Jacques se dará un buen golpe contra el suelo helado de Japón.
Pero eso no es problema, ahora está reunido de nuevo con el Samanosuke del pasado. Graba partida, avanza y rompe el cofre. Aparecerá una nueva luciérnaga con la que podrás arrastrar el trozo de iceberg hasta un segundo cofre donde encontrarás un mapa. Bien, utiliza las luciérnagas para explorar el rosario de pequeñas islas heladas, recoger almas de tus enemigos y el contenido del cofre, así hasta llegar al extremo de la mansión Oni.

MODO FÁCIL

__Si lo que te gusta es explorar y no complicarte la vida demasiado con los jefes y enemigos más difíciles, tal vez lo tuyo sea el modo Fácil. En un principio no aparece en el juego, pero sólo debes dejarte matar dos veces seguidas para que se active. Simplemente selecciona la opción cuando el juego te ofrezca esta posibilidad y podrás seguir jugando desde donde falleció tu personaje.

Avanza con Jacques. De repente se cierra la puerta, así que continúa avanzando hasta que des con el cofre del mapa de la casa; consta de pocas habitaciones, pero deberás ir abriéndolas con las luciérnagas colgadas en el techo. Estas luciérnagas son de distintos colores, tendrás que abrir la puerta correspondiente a cada color y sólo durante un tiempo determinado. Debes también tener en cuenta que tras el foso se encuentra la luciérnaga amarilla que abre la puerta de dicho color y que conduce a tu objetivo. También hay unas paredes con tapices que puedes romper y recoger los tesoros de su interior.
Tras la puerta amarilla nos encontramos con un agujero en el suelo. Bien, pasa a través de él y llegarás a un templo custodiado por dos tipos. Utiliza la magia y olvídate de ellos. Como recompensa, obtendrás la Esfera del Ejército Oni.
Ahora viene una parte muy divertida del juego, pues Jacques se verá envuelto en una batalla con miles de soldados Oni asaltando el Castillo Azuchi de la amante de Nobunaga. No creas que es una tarea difícil. Todo lo contrario, y además es una excelente oportunidad para que el francés suba su barra de almas al máximo para mejorar su equipamiento.
Llegarás al castillo. Recoge el libro del suelo y sube al ascensor.
Recoge el mapa, pero tendrás que salir por el agujero de la pared, la puerta está atascada. Sigue avanzando hasta que llegues al techo y allí te enfrentes al primer jefe que viste en el juego, un ninja feroz pero que gracias a tu nivel actual será pan comido.
Da la vuelta al techo y entra por la ventana, avanza y graba la partida.
Te enfrentarás con la bruja dueña del castillo y esposa de Nobunaga. Sus poderes mágicos son bastante grandes, pero es débil a los golpes físicos, aunque un poco de magia por tu parte no viene nada mal. Como siempre, esquiva sus ataques frontales y atácala por la espalda y pasa de ella cuando esté colgada en el techo o en la pared.

LOS PLIEGUES DEL TIEMPO

La Torre Eiffel se ha convertido en una gigantesca máquina del tiempo. Así pues, entra en ella y sube por el ascensor hasta que éste se rompa y no tengas más remedio que subir por las escaleras de la estructura.
Aquí los enemigos son más pesados que de costumbre, procura tener una buena provisión de medicina curativa en tu inventario. Como además, la Torre Eiffel se ha convertido en una gigantesca anormalidad dentro del espacio-tiempo, a lo largo de las escaleras surgen agujeros negros que te llevarán a los niveles inferiores de la Torre y tendrás que andar de nuevo todo el recorrido, así que evítalos.
Avanzando llegarás a una plataforma donde un gigantesco robot te espera. Destrúyelo cuanto antes, al igual que la máquina generadora de pequeños relámpagos que hay a la vuelta, ya que uno de estos mortales relámpagos es lanzado de forma continua por la puerta que tienes que atravesar.
Para destruirla, espera a que ésta abra su compuerta de generación de energía y golpéala varias veces, hasta que cese su actividad.
Ahora tendrás acceso a la escalera. Sube hasta que la escalera se rompa y no tengas más remedio que avanzar por uno de los extraños cables alrededor de la torre. hasta Cuando llegues al penúltimo piso, ve al ascensor, espera a que salga el Soldado Genma a espacio abierto y podrás derrotarlo más fácilmente.
Sube al ascensor y antes de enfrentarte con Ranmaru, lógicamente graba partida. Afortunadamente Ranmaru, a pesar de toda su prepotencia, no es tan fiero como lo pintan porque con cuatro golpes mágicos le habrás derrotado. Pero aunque le venzas no conseguirás que la máquina funcione, de tal modo que tendrás que derrotar a Nobunaga en el pasado y así evitar su venida a la época actual. Ya nos encontramos en el final del juego, muy al estilo del gusto japonés y que tan nervioso nos pone a nosotros los europeos, con largas secuencias cinemáticas y combates sin fin. Tanto Jacques como Samanosuke se enfrentarán al malo varias veces. Y eso sí, hay muchas sorpresas en estas secuencia, pero no vamos a desvelarlas. Tal vez, como consejo, no os perdáis el final de los títulos de crédito.



ATHENS 2004™.
PULSA START PARA OPTAR A MEDALLA.



ATENAS 2004™. EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS PARA PLAYSTATION 2.

Tu casa ya no es tu casa. Tu sofá ya no es tu sofá. Tu habitación ya no es tu habitación. Porque se ha transformado en una villa olímpica donde podrás vivir la emoción de los primeros Juegos de la era PlayStation. Compite con 64 países participantes y desafía a tus amigos en cualquiera de las 25 disciplinas deportivas como atletismo, natación, gimnasia o levantamiento de peso. Y compara los resultados con tus rivales online. Atenas 2004. El único juego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos Atenas 2004. Cinco anillos y un único protagonista. Tú.

¿quién se apunta?

PlayStation 2

www.olympic.org
www.olympicvideogames.com



CATWOMAN

NUEVOS EXTRAS
Dentro del menú de extras, entra en la opción «Cámara Acorazada» e introduce la clave 1940. Tendrás acceso a nuevo material gráfico.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

JUGAR COMO ALEXANDRA
Para competir encarnando a esta luchadora de *Soul Calibur* completa el modo *Arcade* con un personaje femenino bajo el nivel de dificultad Profesional.

JUGAR COMO HEIHACHI
Para competir encarnando a este luchador de la saga *Tekken* completa el modo *Arcade* con un personaje masculino bajo el nivel de dificultad Desafío.

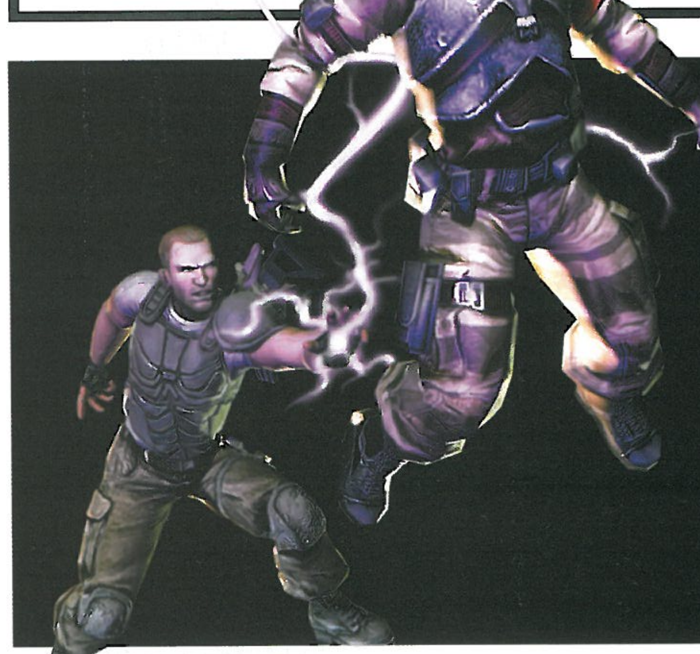
JUGAR COMO LIN XIAOYU
Para competir encarnando a esta luchadora de la saga *Tekken* completa el modo *Arcade* con un personaje femenino bajo el nivel de dificultad Desafío.

DRIV3R

INVENCIBILIDAD (MODO PASEO)
En el menú principal presiona Cuadrado, Cuadrado, L1, R1, L2, R2, R2. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

INMUNIDAD EN EL JUEGO
En el menú principal presiona Círculo, Círculo, L1, L2, R1, R2, Cuadrado. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

TODOS LOS VEHÍCULOS
En el menú principal presiona L1, L1, Cuadrado, Círculo, L1, R1, Círculo. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.



PSI-OPS

SUFRIR MENOS DAÑO
Dentro del menú principal, ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **548975**.

USAR MENOS PODER PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **456456**.

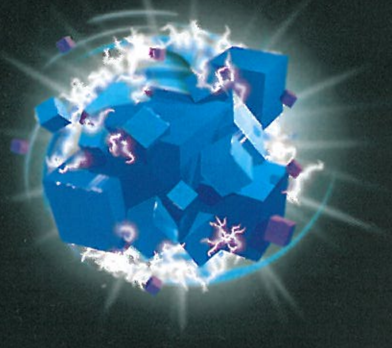
TODOS LOS PODERES PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **537893**.

MUNICIÓN INFINITA
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **978945**.



WWW.MOVILATOPE.COM
VIDEO JUEGOS
Prince of Persia Arenas del tiempo 1281
Bamm 1251
Carlos Sainz 1600
Solitario 1013
DISEÑOS ALUCINANTES
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1013 al 5646 para jugar al "Solitario" en tu móvil.
Gasol Allstar 1601
Strip Poker 1267
Rayman bowling 1009
Buscaminas 1542
TAMBIÉN AL: 806 52 62 10
MELODIAS POLIFÓNICAS...
TOP 20
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84519 Left outside alone
84267 Bulería
84653 Fiesta Pagana
84826 Dale don dale
84744 Malo
84428 Asturias
84720 Lola
80726 No woman no cry
84520 Oye el boom
84252 Hey ya
84068 Du hast
84203 Dos gardenias
80239 Final Countdown
83584 Bring me to life
84652 My band
82380 Dame Veneno
83849 Molinos de viento
82935 Noches de bohemia
HIMNOS
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
82123 Athletic Bilbao
84094 H. Republicano
82124 Atletico Madrid
84489 Els segadors
84490 Asturias patria querida
84436 100 Real Madrid
83809 Guardia Civil
83477 H. de Valencia
82190 Betis
84494 La internacional
83258 Sevilla F.C.
CINE
84440 Señor de los anillos
80017 Mision Imposible
84067 El Exorcista
84064 Star Wars
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction
80125 Mortal Kombat
80044 Rocky
84207 El Padrino
84759 Gladiator
84724 El bueno, el malo,
80091 20th Century Fox
80024 Matrix
80043 Terminator
84823 Harry Potter
84066 Psicosis
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 84720 al 5646 para que suene "Lola" en tu móvil.
ESPAÑOLAS
84432 Fuente de energía
84090 Tengo
84216 La costa del silencio
82886 Ni más, ni menos
84731 La vida al reves
84426 Abre tu mente
84531 La chica de la habitacion de al ...
83856 20 de enero
84734 Insoportable
84833 Bambu bambu
84500 Te quise tanto
84532 Ya nada volverá a ser como antes
84642 Angel malherido
83902 Son de amores
84733 Retorciendo palabras
84475 Soy lo que me das
84730 Dame de esa boca
84586 Al menos ahora
TV
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84433 Nos vamos a la cama
83834 La abeja maya
80131 Buffy Cazavampiros
80174 Expediente X
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80074 El equipo A
83884 El príncipe de Bel air
80285 Angeles de Charlie
84692 Rasca y pica
84434 Estas despedido
83836 Heidi
83648 La familia Munster
También al: 806 52 62 50
POP
84822 Opa opa
80001 In Da Club
83662 Crazy in love
84061 Shut up
84676 Don´t tell me
80269 Freestyler
84654 Air hostess
80406 Take on me
83918 Where is the love
84215 Baby boy
84675 Summer sunshine
84364 Toxic
84683 Fuck it
84655 Yeah
ROCK
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine
83655 Thunders truck
80298 Master of Puppets
84204 In the shadows
80293 Its my life
80062 In The End
81332 Smoke on water
80217 Satisfaction
80137 Enter Sandman
83885 Numb
80623 November Rain
84721 Where are we running?
84084 2 Minutes to midnight
DISCO
83814 Satisfaction
80056 Insomnia
84226 Cafe del mar
80093 Equador
83228 Samba Adagio
83675 Flight 673
80642 Enjoy the silence
80067 Belissima
81654 Children
84263 Traffic
83863 Fallin high
84572 Infected
80041 Heaven
84201 Voglio vederti danzare
...SONIDOS REALES ...Y IMITACIONES DE FAMOSOS
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli
INFIERNO Thriller, la famosa carcajada. ¡De miedo!!!
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
RISA Carcajada. Para mearse de risa.
MOTOR Arranque de una harley davidson.
"Coge el teléfono..." dicho por:
BORIS Histórico como siempre
TAMARA Más "tamaresco" que nunca
POCHOLO De locura... ¡A tope!
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
DINIO No te vuelvas a confundir...
PAPUCHI Eso el que es ramrro
Ej: envía BSO TARZAN al 5646 y gritará de verdad cuando te llamen!
Ej: envía BSO BORIS al 5646 y la voz de Boris te avisará cuando te llamen
FOTOS A TODO COLOR
39062 38858 40049 37750 36497 37489
36613 37710 36304
39948 39024 36648 39056 39923 37605
39030 38913 39744
TAMBIÉN AL: 806 52 62 60
39741 39950
ENVÍA TELE Código FOTO o ANIMACION AL 5646
Ej: envía TELE 38858 al 5646 para tener la PANTERA en tu móvil.
39257 35028 39251 37682
36325 39922 38878 39260 37197 35937
Animaciones Baby
BORRACHO LADRON KARATEKA MILITAR
Ej: envía TELE KARATEKA al 5646 y veras como se defiende
36455 40047 39941 36448 36329 39081
39077 39078 36634 37810 37208 39913
RESBALON BAILARIN DANCE CHACHACHA

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

Con la nueva consola de Sony a la vuelta de la esquina (se supone que veremos algo en el próximo E3), las próximas navidades prometen convertirse en las más fructíferas para PS2, con títulos que explotarán al máximo su *hardware*: *Gran Turismo 4*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Pro Evolution Soccer 4*...

A pesar de que muchos esperábamos impacientes la aparición de *Winning Eleven 8* (*PES4*), para descubrir que al fin Konami había incluido opciones multijugador a través de Internet, no tendremos más remedio que esperar finalmente hasta la aparición de la siguiente entrega de la saga.

PSP y juegos multijugador

Hola, me llamo José y soy un apasionado de vuestra revista, ¿podéis contestarme estas preguntas?:
1.- ¿Para jugar a *SingStar* hay que tener la cámara del juego *EyeToy*?
2.- ¿En la nueva **PSP** habrá algún cable para jugar con dos a la vez?
3.- ¿Para cuándo *FIFA Football 2005*? ¿Cuánto costará?
4.- Enumeradme estos juegos de peor a mejor: *The Simpsons Hit&Run*, *Enter The Matrix*, *Slam Tennis*, *Shinobi*, *Moto GP3*.
José M., Albox (Almería).

1.- Para disfrutar de *SingStar* no es estrictamente necesario el uso de la cámara *EyeToy*, pero te aseguro que la diversión (y sobre todo las risas con los amigos) se multiplican considerablemente.
2.- PSP incluirá conectividad *Wi-Fi*, es decir, permitirá el juego multijugador entre varias consolas sin necesidad de conectar ningún tipo de cables.
3.- La nueva entrega de la saga de Electronic Arts no faltará a su cita anual en noviembre. Su precio será de 63,95¤.
4.- *Slam Tennis, Shinobi, Moto GP3, Enter The Matrix* y *Simpsons: Hit & Run*.

El nuevo Dragon Ball Z

Hola, me llamo Miguel. Muchas gracias por tener una sección en la que podemos consultaros; estas son mis preguntas:
1.- ¿Saldrá algún nuevo juego de *Dragon Ball Z* o *GT* para **PS2**?
2.- ¿Cuándo saldrá a la venta *Metal Gear Solid 3*?
Miguel Boix, vía e-mail.

1.- Antes de que acabe el año, los aficionados a la conocida serie de Akira Toriyama tendrán la oportunidad de jugar a la tercera entrega de *Dragon Ball Z: Budokai*.
2.- Por desgracia, tendremos que esperar hasta el próximo año para disfrutar del esperado título creado por Hideo Kojima.

GT4 Prologue Vs. Gran Turismo 4

Hola, en primer lugar me gustaría felicitaros por la revista, es la mejor (y con mucha diferencia) de todas las revistas que he leído, ojalá siga así durante años...
1.- ¿Qué diferencias hay entre el *GT4 Prologue* y el *GT4*?
2.- ¿**Namco** va a continuar la saga *Tekken* o *Soul Calibur* con posibilidades On-line?
3.- ¿Cuál es mejor, *Formula 1 2004*, o *GT4*?
4.- De todos los volantes para **PS2** que hay en el mercado, ¿cuál creéis que es el mejor en calidad?
5.- ¿Cuál es mejor, *WRC 3*, o *Colin McRae 4*?
«Last Action Hero», vía e-mail.

1.- Aunque no habrá mucho tiempo entre el lanzamiento de *Prologue* y *GT4* completo, las diferencias serán abismales: El número de coches seleccionables de *GT4* es notablemente superior al de *Prologue*, en la versión final del juego hay conductores en cada uno de los coches, el número de circuitos será mucho mayor, *Prologue* incluye un original modo Autoescuela que puede que no aparezca en la versión final, el *engine* gráfico estará mejorado en *GT4*, etc.
2.- Aunque sería una de las mejoras más esperadas por los aficionados a la lucha, Namco aún no ha confirmado la inclusión de un modo On-line para su próxima conversión de recreativa a PS2: *Tekken 5*. De la siguiente entrega de *Soul Calibur* no sabemos nada.
3.- Técnicamente, *GT4* se convertirá, en cuanto aparezca en el mercado, en el mejor título de conducción para PS2. Dependiendo de tus preferencias personales, podrás decantarte por uno u otro juego; si lo tuyo es apurar frenadas, conocer a qué velocidad exacta hay que pasar cada curva del circuito y adelantamientos arriesgados, te recomendamos *F1 '04*. Si además de todo lo mencionado anteriormente te gusta modificar cada pequeña parte de tu coche, conseguir todo tipo de vehículos (incluídos F1) y experimentar la más real sensación de velocidad en los escenarios y circuitos más realistas, *Gran Turismo 4* es tu juego (y posiblemente el de todos los aficionados a la velocidad).
4.- Te recomiendo que esperes a la aparición de *GT4*, ya que con él saldrá al mercado el nuevo volante con *Force Feedback* (y palanca de marchas) creado por Logitech.
5.- La nueva entrega de Colin mantendrá su característica jugabilidad y verá mejorado su motor gráfico mientras que la principal baza de *W.R.C. 3* es su extremado nivel de realismo y la posibilidad de seleccionar como conductor a McRae (ya no está en el campeonato del mundo).

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







3+ www.pegi.info | 7+ www.pegi.info | 12+ www.pegi.info | 16+ www.pegi.info | 18+ www.pegi.info

Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo

Drogas

@*!
Lenguaje Soez


Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

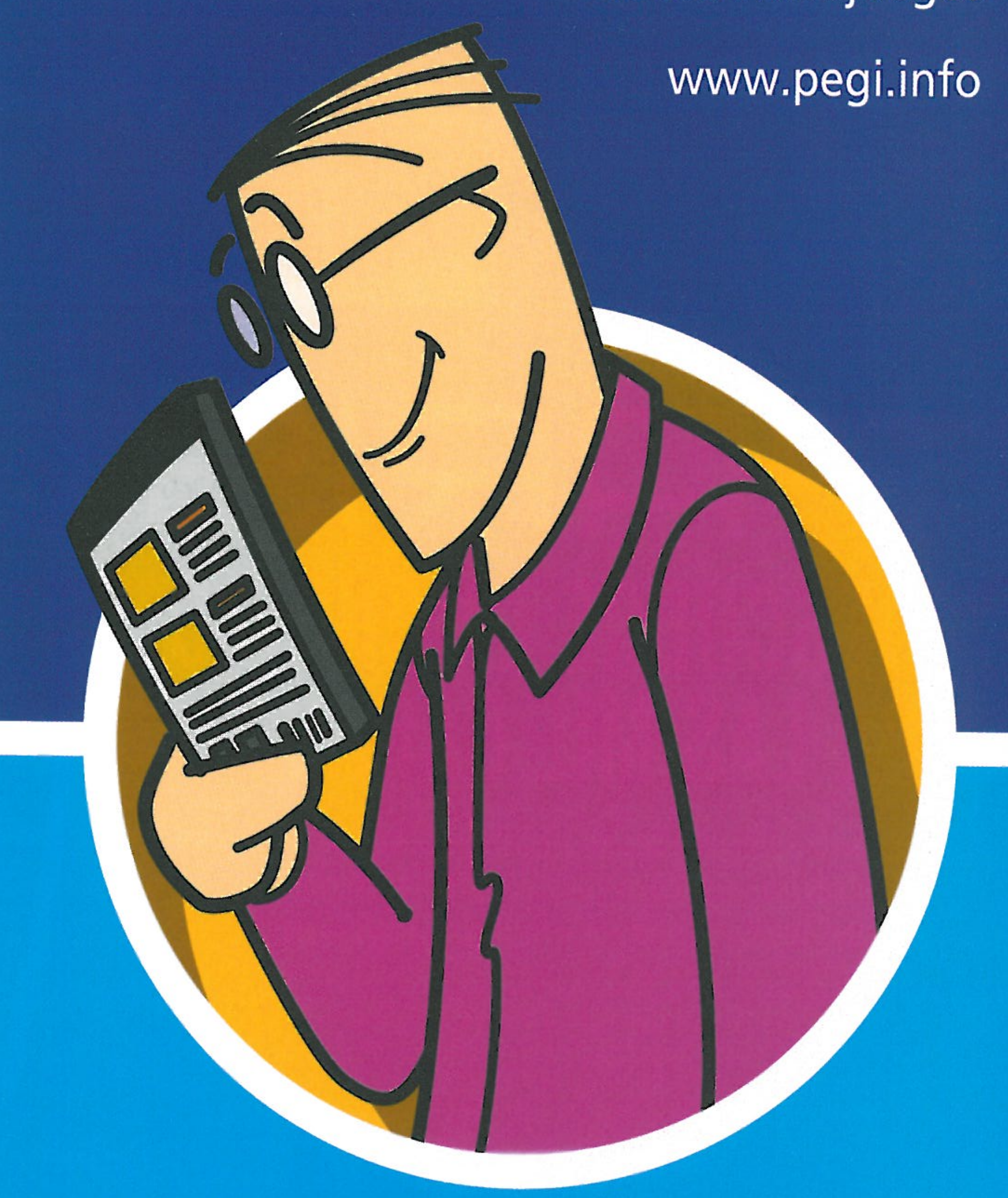
En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

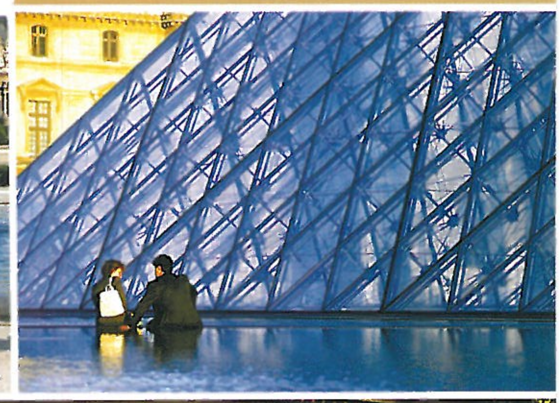
www.adese.es

DE AYER A HOY

La ciudad de París fue fundada a finales del siglo III a.c. por una tribu de galos-celtas llamados parisii, sobre el mismo lugar que hoy lleva el nombre de Ile de la Cité. Su historia está escrita en cada calle, en cada plaza, en cada fuente. En la región de Ile de France, acércate al Palacio de Versalles y contempla su famosa sala de los espejos. Es de película. Con el tiempo, París se ha ido adaptando a las demandas del viajero internacional incrementando su oferta turística. Para los más pequeños destaca, sin duda, EuroDisney.





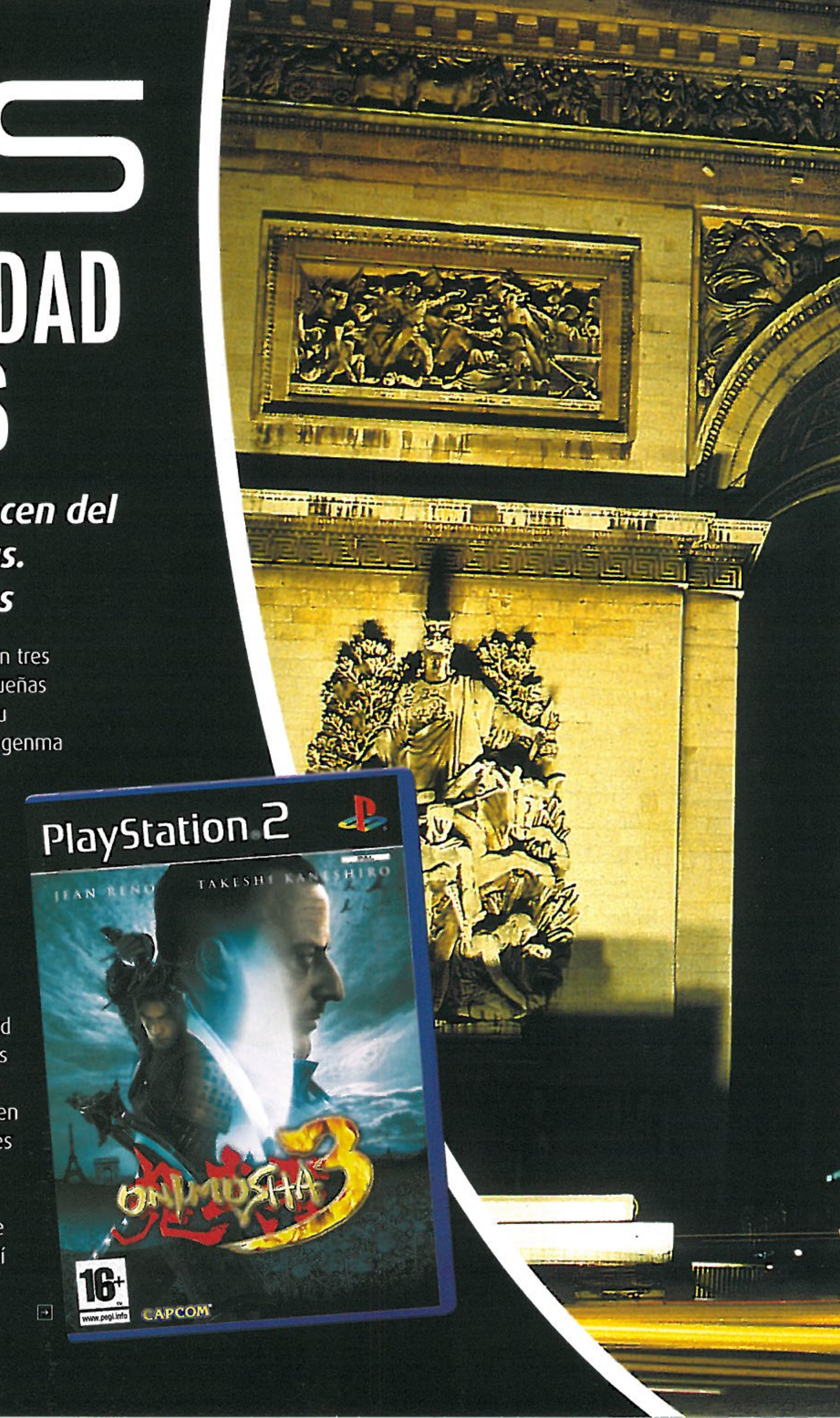


PARIS

DESCUBRE LA CIUDAD DE LAS MIL CARAS

Cuando los guerreros genma desaparecen del panorama parisino, las calles son tuyas. Déjate seducir por su encanto. Volverás

Está a punto de sonar el despertador que te indicará que te quedan tres horas escasas para que salga tu avión rumbo a París. Y sueñas. Sueñas que has de posponer tu viaje. Que las televisiones interrumpen su programación habitual para informar de que un ejército de demonios genma ha invadido París y está acabando con la vida de inocentes ciudadanos. Los esfuerzos del ejército francés para que la situación vuelva a su cauce son inútiles. Sólo un misterioso samurai hace que cambie el curso de los acontecimientos. Afortunadamente, el despertador te devuelve a la vida real. Ni tú, ni tus vacaciones corréis peligro. Ha sido tu mente, todavía confusa, la que ha recreado el argumento de *Onimusha 3*. Lejos de la ficción, la ciudad del Sena te espera.
Los no románticos reniegan visitarla por eso de no querer tener nada que ver con la ciudad del amor, pero se equivocan. París ofrece tantas caras como perfiles de turista. Bien podría ser la ciudad del amor, pero también la de los museos, la de las iglesias, la de las flores, la de las vanguardias. La meca del perfume y la capital de la moda. Si puedes elegir la época del año en la que acercarte, hazlo en los meses de marzo a mayo. Hay tantas opciones como posibilidades económicas. Si tu presupuesto no te llega para el avión, puedes ir desde España en coche, autocar o en tren. Una vez pises suelo francés, no te agobies. Decide lo que más te apetece ver. Es posible que no te baste una semana para conocer a fondo la ciudad, pero sí es una buena forma de abrir boca y planear nuevas visitas. Como recomendación muévete en transporte público.



POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



RESTAURANTES

Si no te atrapa la idea de degustar una de las cocinas más refinadas del mundo, a lo mejor te gusta dejarte seducir por las costumbres de personajes insignes. Tómate un chocolate caliente en el café *Les Deux Magots*, como hicieron Hemingway y Breton. Tampoco está mal hacer un picnic junto al Sena.



PARÍS DE NOCHE

Como las grandes capitales europeas, la noche parisina se abre al turista. Menos agobiantes en lo que a público se refiere son los bares y locales de la *Rue Oberkampf*. La diversión está asegurada.

A continuación te ofrecemos algunos lugares de culto obligado. Inaugurada en 1889 para celebrar el centenario de la Revolución Francesa, la Torre *Eiffel* se ha convertido en «la estatua de la libertad» de los galos. Tiene una altura de 320 metros y se salvó de su derribo gracias a que constituía un entorno ideal para colocar las antenas necesarias para la telegrafía sin hilos. *Notre Dame* constituye otro de los lugares inexcusables a visitar. Es uno de los máximos exponentes de la arquitectura gótica. Construida entre los años 1163 y 1345, puede acoger hasta 6.000 fieles. No dejes pasar la oportunidad de ascender a la cumbre de la fachada Oeste y quedarte impresionado de las vistas que ofrece de la ciudad. Contempla fijamente las gárgolas.
Haz lo mismo que los turistas cuando viajan a España, y cambia El Prado por el *Louvre*. No puedes perderte la Mona Lisa, la Venus de Milo y la Victoria alada. Pese a la merecida fama del *Louvre*, el centro *Georges Pompidou* es el sitio más visitado de París. El edificio presenta

PARA MOVERTE POR LA CAPITAL FRANCESA UTILIZA EL METRO. ALGUNAS ESTACIONES ESCONDEN VERDADERAS OBRAS DE ARTE



Tendrás la posibilidad de surcar las aguas del Sena o de cualquiera de los canales de la ciudad

QUÉ HACER

En este reportaje te ofrecemos los lugares que no debes perderte. No obstante, para circuitos más abiertos, las guías semanales parisinas *Pariscope* y *L'Officiel des Spectacles*, contienen información de primerísima mano sobre todo lo que pasa en la capital francesa. Hay actividades para todos los gustos: cicloturismo, escalada, tenis. Fuera de los museos también hay vida. Si viajas con el presupuesto justito, intenta alojarte en uno de los tres edificios del MIJE. El precio de la habitación doble con desayuno ronda los 30 Euros. Las reservas deben realizarse con antelación y por unos pocos Euros más, podrás disfrutar de una habitación con ducha.

y promociona el arte moderno y contemporáneo. Fuera de rutas culturales, camina por la Avenida de los Campos Elíseos. A lo largo de sus dos kilómetros de extensión, se esparcen restaurantes en los que gastarte un buen pico del presupuesto de tu viaje. Los aficionados a la literatura de Zola y Oscar Wilde, pueden pasarse por los cementerios de Montmartre y Père Lachaise, respectivamente, para visitar el lugar en el que descansan sus restos. Hay quien confía en ser premiado, a cambio, con la genialidad de los escritores. En París todo es posible.

Agradecimientos: revista Viajar

NOTRE DAME

La enorme nave de la catedral de *Notre Dame* está dominada por un rosetón espectacular. Sus tres entradas principales son de tres estilos diferentes y están adornadas con diferentes escenas de la Biblia.



Camisa de rayas en tonos azules con botones en el cuello de New Caro para él.

Pantalón denim desgastado en rodilleras de Diesel para él.

PISANDO FUERTE

1.- Deportivas running con cámara de aire ideal para practicar cualquier actividad, de Nike para ella.

2.- Zapato con diseño muy deportivo sin cordones y ventilación trasera, de Levi's para él.

3.- Botas de ante con forro polar en su interior y suela de goma, de Killer Loop para ella.

4.- Zapatillas con suela de goma y original diseño, de Hugo Boss para él.

ADIÓS A LOS BERMUDAS

Las temperaturas empiezan a descender, los días son más cortos, el atardecer es algo más frío... Así es la vuelta de las vacaciones. Ya sea para ir a clase o trabajar, no olvides la cazadora y sustituye los bermudas por pantalones largos, pero no abandones las camisetas de manga corta y las camisas de colores estivales para poder seguir presumiendo de tu espléndido moreno veraniego.

Pantalón cargo color tierra de Pull and Bear para ella.

Cazadora beige en estampado de flores de Roxy para ella.

Chaleco con capucha de Pull and Bear para él.

Camiseta de manga corta azul y blanca de Liberto para ella.

Cazadora de entretiempo azul de Roxy para él.

TERROR EN LAS AULAS

La llegada de septiembre trae consigo una asidua realidad, que para la mayoría supone el regreso al trabajo, a clase... Esperemos que no sea tan traumático como para los personajes del juego de Virgin Play, Obscure...



POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de últi … generación

1.- Coletero con adorno en plata inspirado en un barquito, de Las Tres Mellizas.
2.- Pulsera de plata de Hugo Boss con cierre de calavera.
3. Cinturón para ella con hebilla en forma de pluma de Diesel para ella.
4. Cinturón de cuero con tachuelas de Hugo Boss para él.

ADÓRNATE

Los complementos pueden ser la nota de color a un vestuario aburrido. Un cinturón, una pulsera o simplemente un coletero puede cambiar la sencillez por lo divertido y sofisticado. Este otoño los adornos con detalles en plata están en alza. Esta es nuestra propuesta...

DEL VIDEOJUEGO A LA REALIDAD

Son virtuales, pero guardan un parecido más que razonable con la realidad. Y es que es indudable que el vestuario de los personajes de Obscure está inspirado en la moda de hoy, el Hip-Hop. Así, en la nueva colección de Otoño/Invierno de **Levi's** se encuentran camisetas, cazadoras y pantalones con influencias de ropa deportiva urbana como el hockey, el skate o el baloncesto.

OBSCURE

Quién iba a decir a Kenny, Shannon y a sus tres amigos que la vuelta al instituto les iba a suponer convertirse en héroes de un fascinante Survival Horror. Virgin Play irrumpe en este género de manera magistral en el que el jugador deberá exterminar los monstruos que han invadido las aulas.



Como la vida misma... Comenzar el día con algo de deporte siempre viene bien. En Obscure, al principio de la aventura, tendrás que llevar a Kenny al gimnasio del instituto para hacer unas canastas antes de acudir a clase.

DEPORTE EN LA CALLE

Disfruta de la calle aunque las vacaciones estén a punto de ver su fin. Viste con ropa cómoda, pantalones anchos, sudaderas, deportivas... Quién sabe si después de una jornada de trabajo tus amigos te proponen disputar un peculiar partido de street hockey, un deporte muy practicado en las calles y parques de Los Ángeles y Nueva York.

Pantalón denim lavado a la piedra, de talle bajo y chaqueta de chandal gris con detalles en rosa cereza y azul. Todo de Levi's.

¡PREPARA EL MACUTO!

Dependiendo de lo que vayas a hacer después de clase o del trabajo, elige bolso, mochila o bandolera.

Mochila para él de The North Face.

Bolso para ella de Pull and Bear.

Bandolera unisex de Adidas.

OCIO DEPORTIVO

Es cierto que el street hockey no es muy habitual en nuestro país, en cambio, el skate, el fútbol o el baloncesto suele ser muy practicado en las calles de nuestra ciudad. Atrévete, seguro que lo pasarás en grande.

¡Haz la vuelta de vacaciones más divertida aficionándote a un deporte urbano y no olvides de apuntar en la agenda que ¡comienza una nueva etapa en tu vida!

Bolígrafos en tinta roja, azul o negra de punta fina de Pierre Cardin.

Cuadernos promocionales de los juegos Project Zero y Vexx.

Agenda con incrustaciones de piedra de Jordi Labanda.

Divertidos sacapuntas en forma de lapicero.

Agenda electrónica Tungsten/T3 de Palm.

MENTE DE PAPEL

A veces la mente suele estar en otro lugar cuando has estado un tiempo de vacaciones. Hazte con una agenda para no olvidar tus citas.

MADRUGÓN SIN SOL

Si hay que madrugar, ponte unas gafas que te protejan de los deslumbrantes primeros rayos de sol. Ambos modelos son de Liberto.

GORRAS

No sólo sirven para proteger tus ideas del frío o del calor, una gorra siempre queda muy casual.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

CONCURSO

.HACK MUTATION



Atari Ibérica y PlayStation 2 Revista Oficial te introducen de nuevo en el mágico mundo de .hack para PlayStation 2. Participa y podrás ganar uno de los 15 lotes (Juego + Llavero para móvil + Cómic) que regalamos. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de septiembre.

15 PACKS

Juego + Cómic + Llavero para móvil

¿Cuántos juegos componen la saga .hack?

A) Cuatro B) Súper 2 C) Siete

12+
www.pegi.info

PlayStation®2
BANDAI
ATARI
NORMA Editorial

CONCURSO .HACK:MUTATION

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **mutationps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5584** el siguiente mensaje: **mutationps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de septiembre.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Descubre lo que nos deparará la cartelera a partir de septiembre

TEAM AMERICA WORLD POLICE

Los creadores de *South Park* ofrecen su caústica visión de la política exterior de EE.UU. ¡Con marionetas estilo Thunderbirds! Promete ser la sensación del año.

http://www.teamamericamovie.com



COLLATERAL

Tom Cruise abandona su habitual rol de héroe para convertirse en un asesino a sueldo por orden de Michael Mann.

http://www.collateral-themovie.com



THE MANCHURIAN CANDIDATE

Jonathan Demme firma el *remake* de *El Mensajero Del Miedo* con cambios en el guión (hoy en día, poner a los rusos de villanos no tiene demasiado sentido).

http://www.manchuriancanditate.com

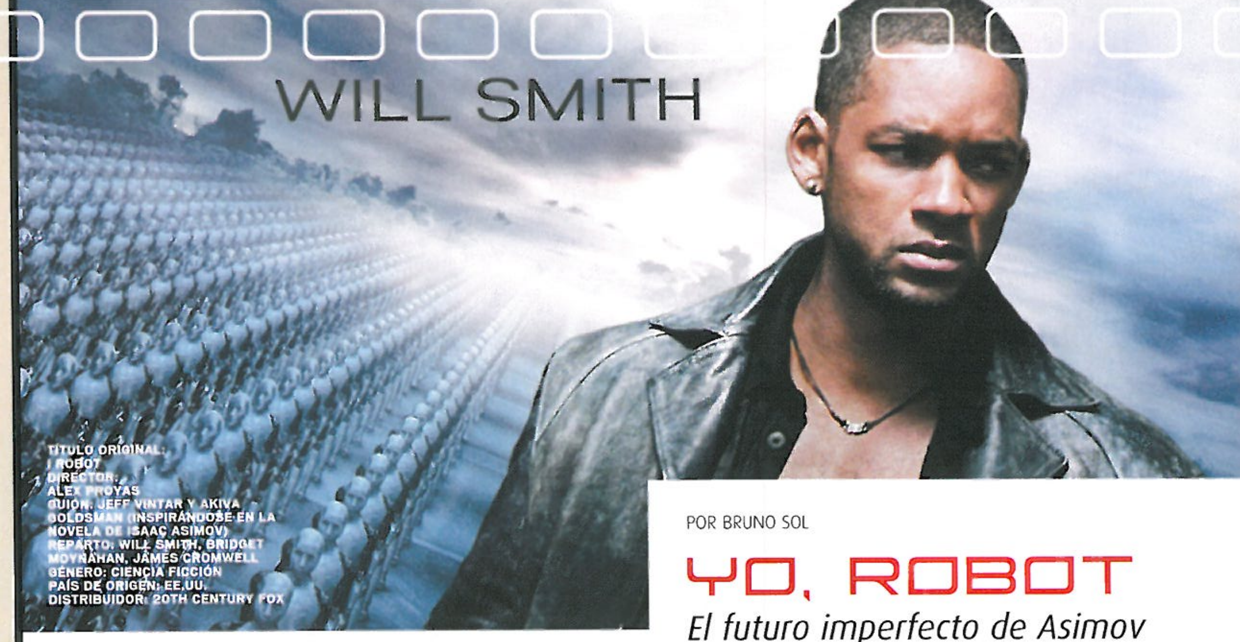


MEET THE FOCKERS

La secuela de *Los Padres De Ella* nos presenta a los progenitores de Ben Stiller: Barbra Streisand y Dustin Hoffman.

http://www.meetthefockers.com





POR BRUNO SOL

YO, ROBOT

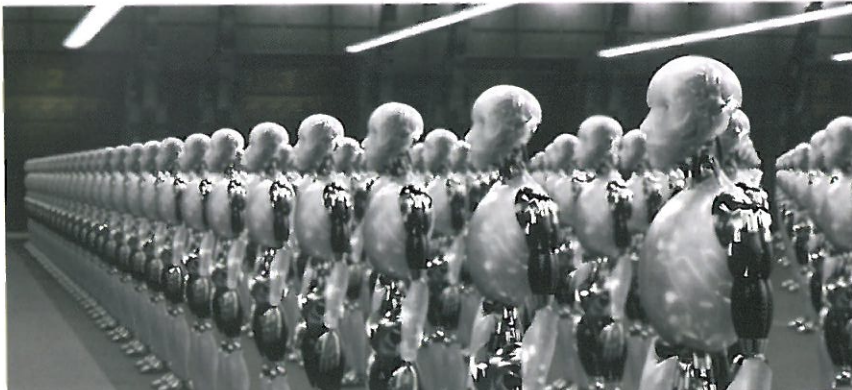
El futuro imperfecto de Asimov

Lo nuevo de Alex Proyas (el director de aquella genialidad titulada *Dark City*) se aleja bastante, para bien, de la típica peli de ciencia ficción de Hollywood. Inspirada en las tres leyes de la robótica creadas por Isaac Asimov en 1950 para su mítica novela *Yo, Robot*, la película nos lleva al Chicago de 2035, donde los androides se han convertido en la mano de obra esencial. Un nuevo modelo de robot, más inteligente y evolucionado, está a punto de ser comercializado, ante la suspicacia de un policía interpretado por Will Smith. El asesinato del creador de los robots no hará sino acrecentar sus sospechas de que algo desastroso está a punto de suceder. Lo mejor del filme, su arranque y los efectos especiales, destacando los robots creados por Patrick Tatopoulos, colaborador habitual de Roland Emmerich.



El espectacular biplaza que conduce Will Smith en Yo, Robot es obra del talento de los diseñadores e ingenieros de Audi. Fue el propio director de la película, Alex Proyas, quien tuvo la idea de contactar con el fabricante alemán tras quedar impresionado por el concept car Nuvolari Quattro. Una publicidad impagable para Audi





POR B.S.

EL SITE DEL MES

http://www.bladetrinity.com

Blade Trinitry

Wesley Snipes retoma la caza del vampiro

Tras escribir las dos primeras entregas de *Blade*, David S. Goyer se ha sentado en la silla del director para poner en marcha su propio guión, en el que Wesley Snipes vuelve a encarnar al cazavampiros de **Marvel**. Ahora contará además con la ayuda de Jessica Biel, que interpreta a la hija de Whistler (incombustible Kris Kristofferson) y Ryan Reynolds, que abandona momentáneamente el cine de comedia para probar suerte con la acción (a Bruce Willis le funcionó con *Jungla De Cristal*). En este *site* encontraréis salvapantallas, información sobre la película y el primer tráiler.



CINE

Lo mejor de la cartelera

POR ISABEL GARRIDO

CRONICAS DE RIDDICK

El «perdedor» de Pitch Black convertido en héroe

TÍTULO ORIGINAL: THE CHRONICLES OF RIDDICK
DIRECTOR: DAVID TWOHY
GUIÓN: DAVID TWOHY
REPARTO: VIN DIESEL, COLM FEORE, THANDIE NEWTON, JUDI DENCH, KARL URBAN, ALEXA DAVALOS, LINUS ROACHE, YORICK VAN WAGENINGEN, NICK CHINLUND, KEITH DAVID, MARK GIBBON, ROGER R. CROSS, TERRY CHEN, CHRISTIAN COX
GÉNERO: ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

David Twohy contaba con mucho más presupuesto para esta historia en comparación con lo que disponía para aquel *Pitch Black* del año 2000. Lo que en principio podía ser bueno, en cierto modo resulta nocivo para el ingenio creativo del suspense narrativo. Estas «crónicas» resultan más llamativas visualmente hablando, como era de esperar, que aquel, hasta cierto punto austero, «pitch black». Pero mientras que aquella película relativamente barata sorprendió por su frescura y tensión, ésta pierde originalidad y entra en el gran saco de la ciencia ficción al servicio de los equipos de producción, diseños de escenarios, efectos especiales, *atrezzo* y demás sub-productos derivados de las historias futuristas. Ahora el personaje de ***Riddick*** va a convertirse en una especie de salvador galáctico a lo Luke Skywalker, eso sí, con poca filosofía y mucho músculo «estelar».

TRAJES «ESCULTURALES» Ellen Mirojnick y Michael Dennison, encargados del vestuario, tuvieron una gran fuente de inspiración en la obra de Erte, escultor especialista en estatuas de bronce y diseñador de moda





El actor Vin Diesel protagoniza y produce esta superproducción que crea una nueva versión de otras galaxias y otros mundos. Tras saltar a la fama en Salvar Al Soldado Ryan, Diesel se pasó al género de la acción con películas como XXX







TÍTULO ORIGINAL:
THE GIRL NEXT DOOR
DIRECTOR:
LUKE GREENFIELD
GUIÓN:
STUART BLUMBERG
REPARTO: ELISHA CUTHBERT, EMILE HIRSCH, TIMOTHY OLYPHANT
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX

■ La película es obra de los guionista de Van Wilder (¿Recordáis los pasteles rellenos de crema de perro?)



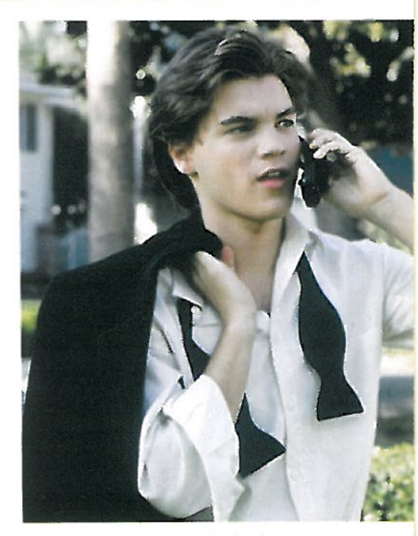


POR B.S.

LA VECINA DE AL LADO

Matt se ha enamorado: ella es guapa, divertida... Y actriz porno

Apuntad este nombre: Elisha Cuthbert. La actriz que interpreta a la hija de Kiefer Sutherland en la serie *24* va a dar que hablar en los próximos años. Tras interpretar pequeños papeles en *Aquellas Juergas Universitarias* y *Love Actually*, Elisha es el eje central de esta alocada comedia juvenil, en la que da vida al sueño de todo quinceañero: una vecina preciosa, inteligente, divertida... Y con una impresionante carrera como actriz porno. Eso no supondrá un obstáculo en la misión de Matthew (Emile Hirsch) por conquistar su corazón, aunque con ello ponga su vida patas arriba. ¿Os suena algo la trama? A mi me recuerda sospechosamente a *Risky Business*.



■ La modélica existencia de Matthew será dinamitada por la aparición de la bella Danielle (Cuthbert). Sus problemas no han hecho más que comenzar



■ Mark Ruffalo interpreta a Matt Flamahaff, el chico

POR I.G.

EL SUEÑO DE MI VIDA

Una preadolescente sin tiempo para madurar

T. ORIGINAL: 13 GOING ON 30
DIRECTOR: GARY WINICK
GUIÓN: JOSH GOLDSMITH Y CATHY YUSPA
REPARTO: JENNIFER GARNER, MARK RUFFALO, JUDY GREER, ANDY SERKIS, KATHY BAKER.
GÉNERO: COMEDIA ROMÁNTICA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR

La protagonista de la serie *Alias*, Jennifer Garner, cambia totalmente de registro para meterse en la piel de Jenna Rink, un personaje que nos recuerda mucho al de Tom Hanks en *Big*. Jenna también quiere hacerse mayor de un plumazo porque siente que se está perdiendo muchas cosas. Su deseo se cumple pero para no fotocopiar demasiadas cosas de la comedia protagonizada por Hanks en los 80, ahora el tiempo ha pasado para todos con la salvedad de que Jenna no ha vivido esos años y su mente es la de una preadolescente de 13 años. Fácil imaginar algunos de los chistes que nos trae esta historia, al final, de amor.

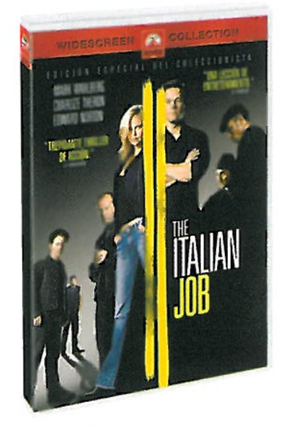
«JENNA QUIERE HACERSE MAYOR DE UN PLUMAZO»



PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
SPIDER-MAN 2
Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te proponen convertirte en el hombre araña con tu PS2. Participa y podrás ganar uno de los 10 lotes de Juego + Cómic, o uno de los 5 lotes de un Juego que regalamos. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de septiembre.
10 Cómics
SPIDERMAN
forum
PlayStation 2
SPIDER-MAN 2
PAL
12+
15 Juegos
PlayStation 2
ACTIVISION
PROEIN
www.proein.com
¿Cuál es la profesión de Peter Parker?
A) Banquero B) Fotógrafo C) Palafrenero
Spider-Man and all related characters, TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, the movie, © 2004 Columbia Pictures, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. All rights reserved.
CONCURSO «SPIDER-MAN 2»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra spidermanps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: spidermanps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de septiembre.



Como en el original de 1969, los Minis (ahora con el nuevo diseño) volverán a causar el caos circulatorio



DIRECTOR: F. GARY GRAY
REPARTO: MARK WAHLBERG, CHARLIZE THERON, EDWARD NORTON, JASON STATHAM, MOS DEF, SETH GREEN
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, HEBREO, GRIEGO, CROATA...

P.V.P.: 19,95 €

THE ITALIAN JOB

F. Gary Gray firma mucho más que un remake del clásico de Michael Caine

La imagen de Caine huyendo de la policía italiana junto a sus compinches en una caravana de Minis es uno de los iconos del cine de los 60. Afortunadamente, este *remake* sólo copia del original el título y los Minis (en su diseño moderno, claro), ofreciendo una trama completamente nueva apoyada en un reparto deslumbrante (Mark Wahlberg, Charlize Theron y Edward Norton). Tras el desastre de *Diablo*, F. Gary Gray recuperó el nervio mostrado en *El Negociador*, consiguiendo el equilibrio perfecto entre acción y la intriga habitual de las películas de atracos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Pedal Al metal: Así se hizo *Italian Job*. Escribiendo para *Italian Job*, La autoescuela de *Italian Job*, Los poderosos Minis. Los especialistas. 6 escenas eliminadas. Tráiler de cine.

VALORACIÓN: 4/5

Por una vez, la política de Hollywood de «fusilar» clásicos no se ha traducido en otro horror, sino en una excelente película. Una apasionante historia de ladrones y venganza que poco tiene que ver con los típicos espectáculos «hipertrofiados» que llegan a las salas de cine.





Edward Norton acabará pagando caro el haber traicionado a sus camaradas de atraco. Tranquilos, no os hemos «destripado» nada. Esto es sólo el arranque de la historia...



UNA PELÍCULA DE CULTO

Desde su estreno en 1969, la aureola de película de culto que rodea a *Un Trabajo En Italia* no ha hecho más que crecer y crecer. Este *remake* es sólo parte del negocio montado alrededor de este incunable protagonizado por Michael Caine y Noel Coward, que abarca incluso coches de *Scalextric* (en ambas versiones, mini clásico y el nuevo).







La leyenda del niño que no quería crecer creada por James Matthew Barry cobra toda su fuerza narrativa en esta adaptación cinematográfica cuidada al detalle

RECREANDO UN MUNDO FANTÁSTICO

No sólo es el mundo de Nunca Jamás el que se lleva todos los mimos del equipo de producción y edición de esta pequeña gran aventura para toda la familia, la recreación del Londres victoriano, la casa de Wendy y de sus hermanos, el lugar de trabajo de su padre y todo lo que va introduciendo al espectador en la mente de los niños ha sido plasmado con un gusto exquisito que siempre resulta un placer ver.





Por Isabel Garrido

PETER PAN

El niño «más niño» de los cuentos en una adaptación a prueba de escépticos

Hasta ahora parecía que nuestro recuerdo de Peter Pan siempre hacía referencia a la adaptación animada de **Disney**. Ni siquiera el *Hook* de Spielberg y un R. Williams un tanto pasado de rosca interpretando a Peter Pan pudo eclipsar a aquel personaje diseñado por la factoría de animación más conocida de la historia del cine. Tras ver este Peter Pan de carne y hueso no sería una injusticia recordar a este ramillete de actores infantes como la personificación del niño que nunca crecía y sus compañeros de aventuras en el mundo de Nunca Jamás. El millonario de origen árabe afincado en la Gran Bretaña pero sin nacionalidad de tan insigne país, Mohamed Al Fayed, invierte en esta producción que en los créditos dedica su trabajo al difunto Dodi. Los geniales efectos especiales (no distraen la atención de las excepcionales sirenas creadas para la ocasión) corren a cargo de los prestigiosos estudios **Light and Magic**.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Inmejorable cantidad de extras que harán las delicias de grandes y pequeños: final alternativo, secuencias eliminadas del metraje final y un sinfín de documentales que desvelan los secretos mejor guardados para tener siempre algo de niño.

VALORACIÓN: 5/5
Aventura, emoción y su nota melancólica hacen que no sólo sea para los pequeños.

DIRECTOR: P.J. HOGAN
REPARTO: JASON ISAACS, JEREMY SUMPTER, RICHARD BRIERS, OLIVIA WILLIAMS, LYNN REDGRAVE, LUDIVINE SAGNIER
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1 /EX, INGLÉS 5.1/ EX, POLACO 5.1/EX
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ISLANDÉS Y POLACO
P.V.P.: 21,95 €



Peter Pan rodeado de sus niños perdidos, una cuadrilla de enanos avispados pero aún muy inocentones





Peter, gracias a sus pensamientos alegres, siempre es el más diestro a la hora de luchar contra el temible capitán Garfio

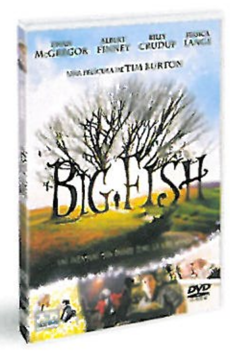


por Bruno Sol

BIG FISH

Preparad los pañuelos...

DIRECTOR: TIM BURTON
INTÉRPRETES: EWAN MCGREGOR, ALBERT FINNEY, BILLY CRUDUP, JESSICA LANGE
GÉNERO: COMEDIA/DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, CHECO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS Y CHECO
P.V.P.: 21 €



Tim Burton nos cuenta la increíble vida de Edward Bloom, amigo de gigantes, héroe de guerra y salvador de todo un pueblo

Tim Burtón logró redimirse del ladrillo de *El Planeta De Los Simios* con esta emotiva fábula acerca de un hombre dotado de una imaginación prodigiosa, que desde su lecho de muerte narra los increíbles acontecimientos que marcaron su vida. Ewan McGregor y Albert Finney interpretan a este hombre (en su juventud y al final de su vida), mientras que Jessica Lange y Billy Crudup dan vida a su esposa e hijo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Documentales, comentarios del Director. Tráilers.

VALORACIÓN: 5/5

Os reto a que seáis capaces de ver el final de la película sin que ni una sola lágrima brote de vuestros ojos. Hermosa y fascinante, ***Big Fish*** nos devuelve al mejor Tim Burton, el de *Eduardo Manostijeras*.



por I. G.

CÓMO PERDER A UN CHICO EN 10 DÍAS

Para chicas cuadriculadas y tíos maleducados

Grata sorpresa la que ofrece esta comedia de las etiquetadas como «románticas» para aquellos que no la vieran en cine. Y se recrearán en las perrerías que hace Andie (Hudson) a su última conquista (McConaughey) aquellos que la vieran en su día. A pesar del final previsible y empalagoso de ***Cómo Perder A Un Chico En 10 Días***, puede que hasta llegar a dicho momento resulte útil para ahondar en los tópicos de la guerra de sexos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Escenas eliminadas, reportajes sobre la producción y el rodaje, comentarios del Director, etc.

VALORACIÓN: 4/5

Película rentable para aprovechar en compañía sólo de amigas, o sólo de amigos o todos revueltos. Golpes ingeniosos de efecto sexual no sólo para adolescentes.

DIRECTOR: DONALD PETRIE
INTÉRPRETES: KATE HUDSON, MATTHEW MCCONAUGHEY, KATHYN HAN, ANNIE PARISSE, ADAM GOLDBERG, THOMAS LENNON, MICHAEL MICHELE, SHALOM HARLOW
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO D.D. 5.1, INGLÉS D.D. SURROUND
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 20 €

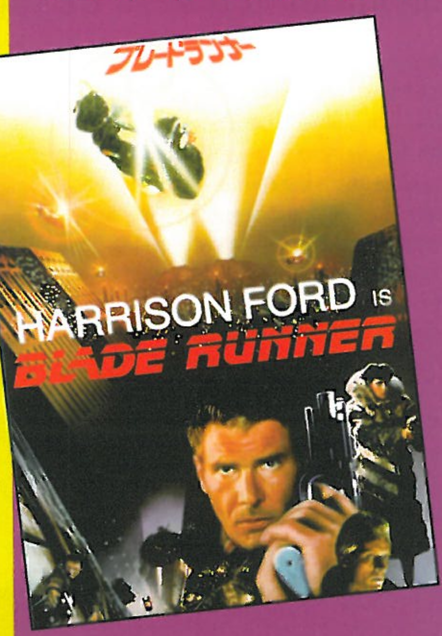
NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-1

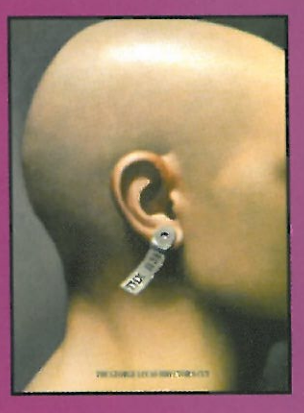
Dos incunables de la ciencia-ficción llegarán muy pronto al mercado DVD de EE.UU.

AL FIN, NUEVA EDICIÓN DE BLADE RUNNER

Pero que nadie levante aún las campanas al vuelo. La tan cacareada edición de 3/4 DVD (que agruparía hasta tres cortes diferentes de la película) parece que no verá finalmente la luz. De momento, los rumores apuntan a que **Warner** trabaja en una edición especial de 2 DVD, que consistirá en el *Director's Cut* con imagen y sonido remasterizados y un par de documentales extra.



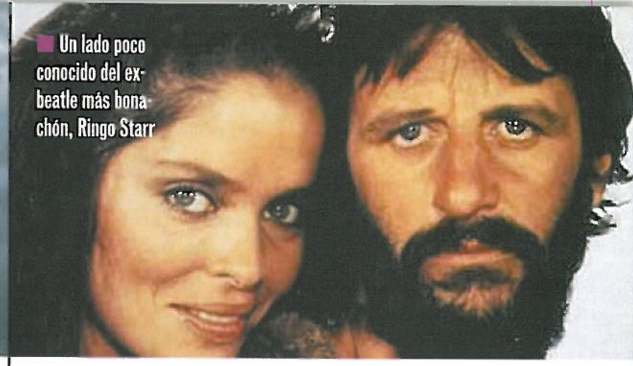
DOS EDICIONES PARA THX 1138



La mítica ópera prima de George Lucas llegará a las tiendas de EE.UU. el 14 de septiembre en dos versiones diferentes. Una para Coleccionistas con 2 DVD (26,99$) y otra sencilla (19,97$). Restaurada por los magos de **Lowry Digital**, la pesadilla futurista protagonizada por Robert Duvall se acompañará, en su edición Coleccionista, de los siguientes extras: el documental de una hora de duración *A Legacy Of Filmmakers: The Early Years Of American Zoetrope*, con entrevistas a Coppola, Lucas, Duvall, John Millus y otros; *Artifact From Fhe Future*, un documental de 30'; *Theatre Of Noise* analiza el sonido del filme; comentarios de audio de Lucas y Walter Murch, el tráiler, y lo mejor, el corto *Electronic Labyrinth THX 1138 EB*, rodado por Lucas en su época de estudiante.

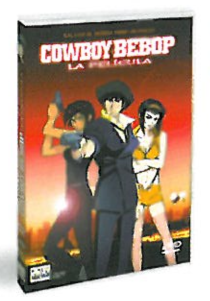


El mordisco de una extraña chica marcará para siempre la vida de un ejecutivo de publicidad



Un lado poco conocido del ex-beatle más bonachón, Ringo Starr

por B.S.



COWBOY BEBOP

Ahora que se confirma que la serie de TV llegará pronto en formato DVD al mercado español, nos llega en este formato el primer largometraje basado en las andanzas de Spike y sus secuaces. *Anime* del bueno por cortesía de **Columbia**.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

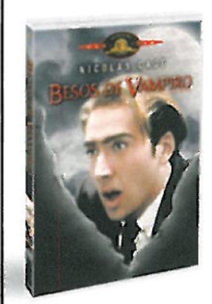
Documentales. Perfil de los personajes. Vídeos musicales. Tráilers. Galería fotográfica. Comparación de *storyboards*.

VALORACIÓN: 4/5

Aquellos que siempre critican la pobreza de la animación nipona, deberían echar un buen vistazo a esta película.

DIRECTOR: SHINICHIRO WATANABE/HIROYUKI OKIURA
GUIÓN: MARC HANDLER, KEIKO NOBUMOTO, HAJIME YATATE
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, JAPONÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, ÁRABE, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS
P.V.P.: 14,99 €

por B.S.



BESOS DE VAMPIRO

Nicolas Cage protagoniza una de las comedias más excéntricas de la década de los 80. Tras creer ser mordido por un vampiro, un ejecutivo (Cage) comenzará un descenso hacia la locura, adoptando el modo de vida y la dieta de Drácula.

CALIDAD DE EXTRAS: 0/5

Nada de nada.

VALORACIÓN: 3/5

Cage no dudó en darlo todo para recrear su papel de alucinado, llegando incluso a comerse una cucaracha viva. ***Besos de Vampiro*** es demasiado extraña y aterradora para catalogarse de comedia.

DIRECTOR: ROBERT BIERMAN
REPARTO: NICOLAS CAGE, MARIA CONCHITA ALONSO, JENNIFER BEALS
GÉNERO: COMEDIA/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, ITALIANO (TODOS MONO)
SUBTÍTULOS: FRANCÉS, SUECO, FINLANDÉS, PORTUGUÉS, GRIEGO
P.V.P.: 14,99 €

por I.G.



CAVERNÍCOLA

«Comedieta» jurásica cuyo logro más extraordinario es la curiosidad de contar en su reparto con el ex-batería de los Beatles, Ringo Starr. Junto a él Dennis Quaid a principio de los 80 tratando de ir abriéndose paso en esto del cine.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Carece de contenidos adicionales.

VALORACIÓN: 4/5

Especie de parodia del mundo del hombre de Neanderthal que disfrutarán los nostálgicos de la psicodelia de los 70 cuyos efectos alucinógenos salpicaron a la década siguiente.

DIRECTOR: CARL GOTTLIEB
REPARTO: RINGO STARR, BARBARA BACH, DENNIS QUAID, SHELLEY LONG, JOHN MATUSZAK
GÉNERO: COMEDIA FANTÁSTICA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO EN DOLBY DIGITAL MONO
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, ETC.
P.V.P.: 14,99 €

ENTREVISTA

FANGORIA

arquitectura efímera

En su estilo, con sus característicos sonidos electrónicos... Fangoria ha creado un disco de diseño y si «el Diseño es Arte», Arquitectura Efímera es su obra maestra. Llevan más de 20 años buscando sonidos de vanguardia y acaparando nuevos oídos; en menos de tres meses, desde su salida a la venta, consiguió el disco de oro. Alaska y Nacho Canut no son, y nunca serán, efímeros.

El rock eléctrico sigue siendo la base de vuestra música, pero ¿qué sonidos o novedades habéis querido incluir en *Arquitectura Efímera*?
Nacho: Suena diferente a todos los anteriores trabajos simplemente porque no utilizamos instrumentos convencionales sino que están hechos electrónicamente y, por tanto, los sonidos que se escuchan en *Arquitectura Efímera* técnicamente nunca han existido.
Alaska: Así que realmente novedades no hay muchas, además los elementos con los que nosotros nos movemos son siempre los mismos; desde los últimos o más nuevos como determinados sonidos electrónicos, hasta el *glam*, el *punk*, lo gótico, el *house*, el *acid*, el pop...

Versionais a Los Ramones, incluis un tema de Le Mans, en ocasiones suena a Depeche Mode... Parece como si *Arquitectura Efímera* fuera un disco en memora a leyendas de los años 80.
Alaska: No exactamente. Lo de Le Mans es porque siempre les llamamos para que nos den alguna canción, nos gusta mucho como componen. Y que haya canciones que tengan influencias de Depeche Mode o de Marilyn Manson es normal, ya que para nosotros son grupos que nos gustan mucho, pero no se plantea como un homenaje.
Nacho: Leyendas... leyendas son los Rolling Stone, los Beatles... Simplemente, nos gustan estos grupos y eso se nota en nuestra música.

¿Qué queréis transmitir a vuestros seguidores con el título del disco?
Alaska: Pues que todo se acaba, todo es efímero, nada dura. Tanto la vida, como el flujo del pop.

De los 12 temas que se incluyen en el disco, ¿cuál es vuestro preferido?
Alaska: Pues a mi ahora mismo es *Miro La Vida Pasar*, tiene notas de baladas de **rock** de los años 50, pero la que más me gusta como ha quedado a nivel de producción es la versión de Los Ramones.
Nacho: *La Mano En El Fuego*, porque es un tema pop, sencillo... Como los que se hacían en la época de los Pegamoides.

Pegamoides, Dinarama, ahora Fangoria. Un grupo, una etapa de vuestra trayectoria profesional, ¿cuál os ha gustado más?
Alaska: Sin duda, Fangoria.
Nacho: Fangoria, porque somos sólo Olvido y yo, y no tenemos que tratar con otra gente. Si hay que tomar decisiones, son más cercanas a lo que nos gusta a nosotros y no tenemos que contar con la opinión de nadie más.

→





POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: DRO EW

MÚSICA

La actualidad musical al completo

ARQUITECTURA EFÍMERA

Directo y emotivo es el segundo trabajo de Fangoria

Un trabajo que suena a discoteca «ochentera», con canciones que abordan temas de siempre y que transmiten el sentir estoico que hoy día padece esta sociedad. Quizá sea un disco más frío que *Naturaleza Muerta*, pero Fangoria ha conseguido contentar a sus eternos *fans* y, además, acaparar nuevos oídos (en tan sólo dos meses de su lanzamiento, *Arquitectura Efímera* logró el disco de Oro). Y es que cada uno de los 12 temas que incluye el álbum aguarda influencias generacionales; así, *Miro La Vida Pasar* incluye una remezcla de Marc Almond, la letra de *En Otro Mundo* es de Le Mans, *Retorciendo Palabras* «suena bastante más Bakala»...

«SIN DUDA FANGORIA ES NUESTRA MEJOR ETAPA PROFESIONAL PORQUE SOMOS SÓLO OLVIDO Y YO, Y NO TENEMOS QUE TRATAR CON OTRA GENTE»

-NACHO CANUT-

«LOS VIDEOJUEGOS POSEEN UN LENGUAJE EN SÍ MISMO DEL QUE YA SE HAN APROPIADO EL CINE, LOS CÓMICS, INCLUSO LA MÚSICA»
-ALASKA-

FANGORIA OPINA... ARTE = VIDEOJUEGOS

Crecieron con la Movida, marcaron nuevas tendencias y fueron los testigos del nacimiento de una nueva era, los videojuegos.

¿Creéis que el mundo de los videojuegos conseguirá catalogarse como un nuevo arte, como es la música o el cine?

Alaska: Pienso que si ya no está catalogado así, es un error. Posee un lenguaje en sí mismo y, encima, del que ya se han apropiado el cine, los cómics, incluso la música. De hecho, de uno de los temas del anterior disco de *Naturaleza Muerta* hicimos un videoclip inspirado en los videojuegos. Es un lenguaje que se está incluyendo en todas las demás manifestaciones artísticas.

Nacho: Por supuesto, porque es diseño, y el diseño es arte. Cada vez son más complejos. Además ya se ha descubierto que sirven para desarrollar una parte del cerebro y supongo que en un futuro cercano los videojuegos serán una parte muy importante en la educación de los niños. E incluso de la gente mayor, para que no pierda reflejos. Así que, si el arte quiere seguir estando vigente, tendrá que echar mano de los videojuegos, al igual que del cine y de la música.

Sin embargo, sigue siendo el arte más criticado...

Alaska: Pues porque la gente que siempre habla de cultura, parece que sólo ve la cultura en Neruda. Sí, Neruda es cultura, pero también un programa de televisión, el cine, la música, los videojuegos... Todo es cultura.

Alaska, ¿qué sensaciones recuerdas de tu participación en el doblaje del videojuego Vexx?

Fue divertidísimo, porque a mi me encanta doblar y es algo que no tengo muchas oportunidades de hacer. Quitando la primera película de Almodóvar, que la doblé, todo lo demás (cine, televisión, etc.) ha sido en directo. Además, era la primera vez que ponía mi voz a un personaje que no era yo, sino un personaje de ficción. Me encantó y no dudaría en repetir.

¿Es diferente el doblaje de un personaje de videojuego, al doblaje de una película?

Es muy distinto, porque cuando te doblas a ti mismo es tu voz, tu manera de hablar para el personaje que has creado para la película. Pero cuando es un personaje de ficción, no tienes ninguna referencia sobre él, puede tener otros registros que no tienen que ver contigo. Así que, puedes poner voces que ni siquiera tu mismo reconozcas y eso resulta muy divertido.

Nacho, ¿te gustaría componer para la banda sonora de un videojuego?

Sin dudarlo, porque la banda sonora de los videojuegos a los que yo juego son ultra-rayantes, muy pesadas... Excepto WipeOut que es de Orbital, de Prodigy.

¿Eso significa que tienes PlayStation 2?

Por supuesto, estoy enganchadísimo a *Kurushi*. Además su banda sonora es muy buena y no entiendo por qué no sacan una segunda parte. También me gusta *Sonic*, pero los juegos de fútbol y de pelea los odio. Así que me es difícil encontrar un juego que me atraiga.



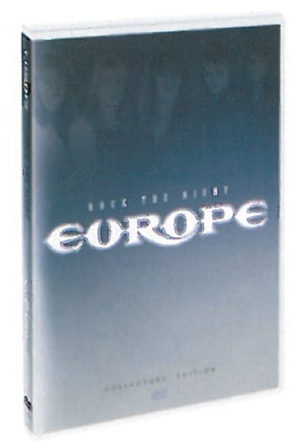
LA VOZ DE ALASKA EN UN VIDEOJUEGO

Hace algo más de año y medio **Acclaim** nos sorprendió con un peculiar título de plataformas, *Vexx*. En él, Alaska junto a Álex Angulo y Fele Martínez, pusieron voz a los personajes. La cantante nos confesó que no dudaría en repetir y que le apasiona este mundo porque le recuerda a los comienzos del cine.



EUROPE

Los reyes del Heavy-Pop regresan de ultratumba para asombrar a las nuevas generaciones



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS
SONIDO: DOLBY DIGITAL 2.0 / DOLBY DIGITAL 5.1 / FULL SURROUND AUDIO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC - SONY MUSIC

Rock The Night

Hace tiempo que venimos avisando desde estas páginas: el *Heavy* ha vuelto. Y, para muchos de los jóvenes *fans* de *The Darkness* o *Saratoga*, que levitan con la vistosa imaginería del ritual metalero (posturitas «rockerazas», indumentarias imposibles, grandilocuencia sonora, laca, humos, explosiones...), este *revival* de la banda sueca puede suponer un auténtico *shock*. Porque *Tempest* y los suyos encarnaron, durante un periodo de la década de los 80, la misma quintaesencia del *Heavy*: melenas (espectacularmente cardadas) agitadas al unísono, estribillos para corear (mechero en ristre), teclados megalómanos y barroquismos guitarreros. Hará sonreír a quienes los recuerden (¿cómo olvidarlos?) y alucinar a los nuevos compañeros del metal. Porque mira que tenían gracia...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

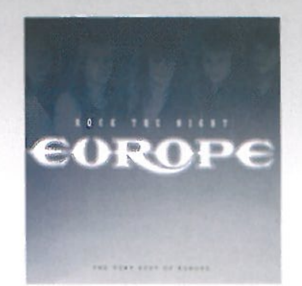
Varias canciones en directo, entrevista, biografía, subtítulos... Excelente.

VALORACIÓN: 3/5

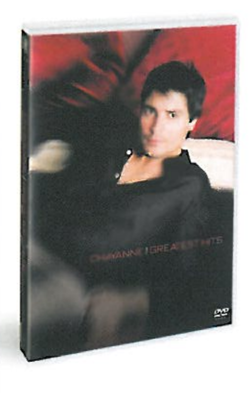
Independientemente de su valor intrínseco como documento sociológico (un ameno catálogo de modos y maneras de ciertas músicas y modas juveniles durante los 80) la recuperación de esta colección de *clips* (prácticamente todos sus *hits* internacionales) resulta, de nuevo, una agradable oportunidad de recordar a un grupo francamente divertido y volver a escuchar unas canciones dotadas de la rara cualidad de adherirse a las circunvoluciones cerebrales de una forma tan implacable como indeleble: no se sabe de nadie que, habiendo escuchado ¡una sola vez! *The Final Countdown* o *Carrie* (el baladón «jevi» por antonomasia) haya sido capaz de olvidarlas jamás. Si *This Is Spinal Tap* es su película, no lo duden... Esto les gustará.

EUROPE
ROCK THE NIGHT (COMPACT-DISC)
SONY MUSIC

Quienes no queden saciados con el DVD tienen a su disposición este doble CD que recopila 32 de sus canciones más conocidas. Todos sus éxitos cuidadosamente remasterizados, con el añadido de un puñado de rarezas (cortes en directo, tomas desechadas...) en una rehabilitación completa de la herencia sonora de la banda sueca más vendedora de la historia. Después de ABBA, por supuesto...



■ El inolvidable modelito de Joey Tempest en Carrie, que pasará a los anales horteras



CHAYANNE

Greatest Hits

Pasado ya el maremágnum del «Boom Latino», el cantante portorriqueño se toma un pequeño respiro para recapitular los momentos más señalados de su intensa carrera: trece *clips* con todos esos himnos caniculares de sobra conocidos (*Torero, Salomé, Boom Boom...*) , alguna regocijante curiosidad (*Fiesta En América,...*) y una muy cuidada sección de «extras», que harán las delicias de los numerosos seguidores y seguidoras del elástico caribeño. ¡¡Y Esssooo!!

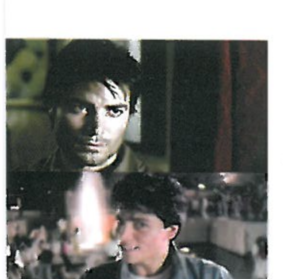
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Entrevista, un directo, galería fotográfica, biografía, cronología y pista DVD-ROM. Requetebién.

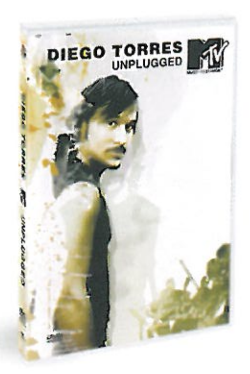
VALORACIÓN: 3/5

Chicas guapas, paisajes de ensueño, intrincadas coreografías y tórridas pasiones al sol del Caribe son los ingredientes fundamentales del «Universo Chayanne». Un edén multicolor, en el que reina el boricua, a caballo entre la Balada Romántica y arrebatos rítmicos. Clásico estival, sin duda.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: 5.1 SURROUND SOUND / PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: SONY MUSIC



El ídolo latino, ahora y en sus comienzos



DIEGO TORRES

MTV Unplugged

El bonaerense se postula definitivamente para el estrellato global con esta sólida puesta en escena (sujeta a las consabidas limitaciones del formato «desenchufado») que nos permite descubrir no sólo a un eficaz autor de melodías Pop «para todos los públicos», sino también a un intérprete de notable carisma. *Color Esperanza* fue el primer aviso serio. Ahora es sólo cuestión de tiempo que lo consiga.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Making Of, discografía, opción multiángulo en tres canciones, información web, comentarios y subtítulos. Lujo.

VALORACIÓN: 3/5

Sacando el máximo partido a su inusual habilidad para generar atmósferas de suave tranquilidad, el cantautor argentino desgrana, en luminosas versiones acústicas, sus mejores composiciones (y algún emocionante guiño al Pop español), secundado por un público cómplice y algunas estrellas fulgurantes del Pop Latino.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLES, PORTUGUÉS
SONIDO: STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: BMG - RCA



Con Julieta Venegas, invitada de honor, tocando el acordeón

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



ALICIA GIL

ALICIA GIL

EL PESCADOR DE ESTRELLAS

La sevillana (último descubrimiento de la factoría de Paco Ortega) debuta con un disco mestizo «hijo de la cultura Pop y de las raíces jondas», en el que el Flamenco, principal protagonista, se viste una vez más con ropajes exóticos: acentos Pop, especias latinas, detallitos Rock... y una emotiva versión de la clásica de Sting, *Fragility*, dedicada a las víctimas del 11-M. Buen comienzo.



VARIOS

THE BEST OF CLASSIC CHILLOUT

SONY MUSIC

Como su título indica, una selección de lo más popular del material incluido en las varias entregas de la serie *Classic Chillout*. Nombres conocidos de aquí (Chambao, Stigmato Inc., Najwajean...) y de allí (Fatboy Slim, Hooverphonic, Santana...) para una sucesión de momentos vaporosos y relajantes, especialmente indicados para la molicie vespertina estival. O para la siesta, vaya.

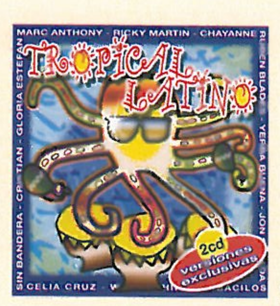


LA 5ª ESTACIÓN

FLORES DE ALQUILER

BMG ARIOLA

Segundo trabajo del grupo madrileño afincado en Méjico D.F., con el que esperan repetir el éxito conseguido con su disco de debut, haciéndolo extensivo en su propio país. *Pop Rock* de aromas fronterizos, con la penetrante voz de Natalia (de registros cercanos a Julieta Venegas) como principal sello distintivo de un grupo con personalidad propia. Suerte.



VARIOS

TROPICAL LATINO

SONY MUSIC

Heterogénea colección de ritmos latinos para la pista de baile que reúne a figuras históricas de la Salsa (Celia Cruz, Willie Colón, Óscar D'León, Rubén Blades...) con merengueros y bachateros dominicanos (Sergio Vargas, Elvis Crespo...), estrellitas de Miami (Gloria Estefan, Marc Anthony...) y algún que otro despistado (Tiziano Ferro, Abigail...) en aras del meneíto rítmico. Cosas del verano.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España

El próximo 18 de octubre verá la luz *Greatest Hits*, el nuevo álbum de Robbie Williams, que incluirá dos nuevas composiciones, además de su flamante colección de Nº 1. Casi simultáneamente (1 de septiembre) se publica en Inglaterra Feel, la primera biografía autorizada de la estrella, escrita por el periodista Chris Heath.



El 6 de septiembre próximo, Oasis editará *Definitely Maybe: The DVD* como conmemoración especial del décimo aniversario del lanzamiento del disco homónimo, elegido «Mejor Disco Británico De Todos Los Tiempos» por la prestigiosa revista Q, en el mes de junio pasado.

Josele Santiago continúa con los conciertos de presentación de su primer trabajo en solitario. Y estas son sus visitas más próximas:
09 Septiembre - Albacete
10 Septiembre - Sant Boi De Llobregat (Barcelona)
19 Septiembre - Tarragona



A vueltas con el *Revival Heavy*, ahora son Van Halen (nada menos) los que anuncian doble CD recopilatorio y posible gira. Si logran poner de acuerdo a los dos cantantes...

Luz es noticia por partida doble. La cantante asturiana, que se halla en Francia grabando su décimo disco de estudio, *Sencilla Alegría*, ha visto cómo su canción *Negra Sombra*, inspirada en un poema de Rosalía de Castro, que grabara en 1996 junto a Ry Cooder y Carlos Núñez, se convierte en el tema central de *Mar Adentro*, la esperadísima nueva cinta de Alejandro Amenábar.

Bunbury viajará al continente americano para presentar en directo las canciones de su nuevo disco *El Viaje A Ninguna Parte*. Una gira de más de 30 conciertos que le llevará a Méjico, Argentina, Perú, Colombia y Estados Unidos.

Bebo Valdés y Diego «El Cigala» siguen su camino triunfal: cinco nominaciones a los premios **Grammy** latinos son los mas recientes honores en su historial (Grabación Del Año, Álbum Del Año, Álbum Tropical Tradicional, Mejor Ingeniería De Grabación y Mejor Productor). Y no serán los últimos...



Black Summer: The Best R&B And Soul Compilation lleva un mes a la venta ofreciendo lo mejor de la música negra en 30 fabulosos temas.

Una noticia muy triste: el pasado 6 de julio falleció Miguel Ángel Benítez Gómez, voz y alma de Los Delinqüentes. Descanse en paz.

Un poquito más de un mes es lo que lleva *Live In Hyde Park* de los Red Hot Chili Peppers a la venta. 28 canciones (3 de ellas nuevas y 3 versiones) en 130 minutos de música para alucinar.



Nuevo disco y DVD para Celine Dion. La superestrella lanzará un álbum en vivo con 13 canciones de su espectáculo de Las Vegas que incluye sus grandes clásicos y 2 temas nuevos: *You and I* (primer single) y *Ain't Gonna Look The Other Way*. Simultáneamente se lanza el esperado DVD con el espectáculo al completo de Las Vegas *A New Day* que contendrá una entrevista con Celine.



FOTOGRAFÍA Y TEXTO: JOSÉ LUIS DEL CARPIO

NISSAN 350 Z

3.5 V6

El Porsche de ojos rasgados

Llamativo, pero a su vez elegante y, sobre todo, eficaz. Además de ser el deportivo que ofrece más caballos por menos precio, el 350Z supera a muchos de sus rivales en equipamiento, comportamiento y, sobre todo, en sensaciones. Desde que nos subimos a su extraordinarios asientos y arrancamos el motor, estaremos recibiendo constantes «avisos» de que estamos en una máquina nacida para correr. El sonido es un rugido ronco, tanto que asusta subirle de vueltas, y su excelente bastidor hace que el límite lo tenga antes el conductor que el propio vehículo. Su excelente motor empuja desde muy abajo y sigue empujando como un «animal» hasta pasadas las 6.000 vueltas. Además, el cambio de seis marchas es muy preciso y permite sacar jugo al propulsor en cualquier momento. La amortiguación es, como decimos, ejemplar para un deportivo, aunque en un viaje largo con firme irregular acaba pasándonos factura. Es, en definitiva, un deportivo que trata de tú a tú a otros de mayor renombre, superando a muchos en sensaciones y caballaje y, sobre todo, con un precio mucho más «asequible».

MOTOR: 3.498 cc.
POTENCIA: 280 CV. (6.200 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 5,9 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 250 km/h
PESO: 1.525 kg.
CONSUMO:
URBANO
16,1 l/100
EXTRAURBANO
8,7 l/100
MEDIO
11,4 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.310 mm.
ANCHO: 1.815 mm.
ALTO: 1.320 mm.
MALETERO: 235 l.
DEPÓSITO: 80 l.

www.nissan.es

(+) ESTÉTICA Y TACTO DEPORTIVO, PRECIO-POTENCIA

(-) EQUIPAJE A LA VISTA Y SIN RED PROTECTORA

PVP-R: 37.390 €

■ Los objetos colocados en el maletero están a la vista y sin red que evite su movilidad, lo que puede ser peligroso en frenazos bruscos

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8	8,5	8	8	9	8,3

AUDI A3
SPORTBACH

Elegancia deportiva en cinco puertas

Próximamente debutará una nueva referencia en la categoría de los compactos «premium». El A3 Sportback se caracteriza por conservar la elegancia de un coupé y por introducir en la gama la versatilidad de un vehículo de 5 puertas. La línea exterior es fácilmente identificable: en la perspectiva frontal llama en seguida la atención la dominante parrilla de ventilación provista de una llamativa moldura cromada continua en el contorno; en la perspectiva lateral, destaca especialmente la puerta posterior alargada y la tercera ventanilla. También sorprenden las aletas musculosas y las preciosas llantas de 16, 17 y 18 pulgadas. El modelo se ofrecera en los típicos acabados Attraction, Ambition y Ambiente, y con motorizaciones gasolina desde 102 hasta 250 cv, y diésel de 105 hasta 140 cv. En resumen, línea atractiva, detalles identificativos y versatilidad de uso gracias a sus 5 puertas.

«TECNOLOGÍA EXIGENTE Y UN COMPORTAMIENTO DINÁMICO EXTRAORDINARIO»

Motores de 4 y 6 cilindros y hasta 250 cv. de potencia con tracción delantera o Quattro



LOS MÁS ALQUILADOS



Julio 2004

1. DRIV3R (ATARI)
2. SHREK 2 (ACTIVISION)
3. ONIMUSHA 3 (CAPCOM)
4. SPLINTER CELL PANDORA T. (UBI SOFT)
5. RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
6. OBSCURE (VIRGIN PLAY)
7. SMASH COURT TENNIS P.T. 2 (NAMCO-SONY C.E.)
8. NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
9. ATHENS 2004 (SONY C.E.)
10. HARRY POTTER Y EL PRISIO... (EA GAMES)

LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

del 1 al 31 de Julio

1. DRIV3R (ATARI)
2. ONIMUSHA 3 (CAPCOM)
3. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
4. ATHENS 2004 (SONY C.E.)
5. SINGSTAR (SONY C.E.)
6. SYPHON FILTER: T.O.S. (SONY C.E.)
7. SHREK 2 (ACTIVISION)
8. HARRY POTTER Y EL PRISIO... (EA GAMES)
9. YU-GI-OH: THE DUELIST OF... (KONAMI)
10. SPLINTER CELL: PANDORA T. (UBI SOFT)





TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
.HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
.HACK: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.2
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9

LOS MEJORES Septiembre 2004 PlayStation 2 Revista Oficial - España

01- DRIV3R (ATARI)
02- SINGSTAR (SONY C.E.)
03- BURNOUT 3 (EA GAMES)
04- FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
05- SPLINTER CELL P.T. (UBI SOFT)
06- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
07- ATHENS 2004 (SONY C.E.)
08- SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
09- ONIMUSHA 3 (CAPCOM)
10- SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)



Los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILLSWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2004	CODEMASTERS	PROEIN	42	8.2
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	26	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9

CATÁLOGO

LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E	SONY C.E	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E	35	9.0
TOMB RAIDER EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E	SONY C.E	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E	SONY C.E	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E	SONY C.E	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	26	8.6
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡¡¡NO TE LO PIERDAS!!!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

01 DEMO JUGABLE



02 DEMO JUGABLE
RATCHET AND CLANK 3
UP YOUR ARSENAL



03 DEMO JUGABLE COLIN MCRAE RALLY 2005

04 DEMO JUGABLE CONFLICT VIETNAM

05 DEMO JUGABLE DJ DECKS & FX

06 DEMO JUGABLE THE RED STAR

07 DEMO JUGABLE WORMS SIEGE

08 DEMO JUGABLE CRISIS ZONE

... Y MUCHO MÁS

PlayStation 2 Revista Oficial - España

NO TE PIERDAS EL FANTASTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA


L'ORÉAL
PARIS
Efecto despeinado,
recién levantado.
SPECIAL FX
STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
OUT OF BED
EFECTO DESPEINADO
LARGA DURACIÓN
CREMA FIBROSA MOLDEADORA
NO ACARTONA
STUDIO LINE
OUT OF BED
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Crema Fibrosa Moldeadora!
www.lorealparis.es
STUDIO LINE
PATROCINADOR OFICIAL
Roma2004
MTV Europe Music Awards
Copyright notice: 2004 MTV Networks.
All Rights Reserved.
L'ORÉAL
PARIS